FINAL FANTASY X-2

ULTIMANIA® OMEGA

アルティマニアオメガ

FINAL FANTASY X-2
ULTIMANIA Ω
Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX

あなたの『ファイナルファンタジーX-2』は
まだまだ遊び尽くしてはいなかった！

制作期間11ヵ月はダテではなかった――
幾千もの検証、幾万もの実験を経て、
今回もまた究極の書“アルティマニアΩ”が完成!!
スタジオベントスタッフとスクウェア・エニックスがお届けする
『FFX-2』最強にして最後の研究解析書、
これを読まずして、『FFX-2』を語ることなかれ。

スクウェア・エニックスの産地直送公式ガイドブック

SQUARE ENIX

FINAL FANTASY X-2
ULTIMANIA®
アルティマニアオメガ
OMEGA

WELCOME TO FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA Ω!!

「そりゃあ、いろいろありましたから」
ティーダ復活エンディングでユウナが口にするこのひとことで思わず書き出してしまいたくなるくらい、本当にいろいろなことがあった。
予期せぬ出来事に直面して一時は発刊を危ぶまれすらした本書が、無事にこうして日の目を見ることができたのは、数多くのかたがたの有形無形のお力添えがあったからにほかならない。
出版に向けて実際にご尽力してくださった関係各社のかたがた、お会いしたときに激励の言葉をかけてくださった業界内外のかたがた、そして何より、涙が出るような"アルティマニア存続希望"の熱い言葉をメールや個人サイトで語ってくださったアルティマニアシリーズ読者のかたがた——。
そうしたみなさんに支えていただけたからこそ、いまこの本に、新しい、それでいて力強い生命が吹きこまれているのだと思う。
あらためてこの場を借りてお礼を言わせていただきたい。
みなさん、本当にありがとうございました。

☆

本書の制作には、最初のサンプルROMが届いてから、じつに11ヵ月もの歳月を費やした。
延べプレイ時間は10000時間を軽く超え、実験や検証を行なった回数も数万という単位におよぶ。
制作スタッフのなかには、その期間内に一時的に別の仕事を受け持つ者もいたが、主要メンバーの幾人かは11ヵ月のあいだ、ひたすら『FF X-2』を濃厚にプレイしては原稿を書く、という毎日をくり返した。
それだけを聞くと、相当な苦行のように思えるかもしれないが、実際に彼らの言葉に耳を傾けると、かならずしもそうではないことがわかる。
「大変ではあったけど、とてもおもしろかった」
彼らの素直なその感想には、近年見落とされがちな、あるひとつの真実が隠されている。
それは、良質なゲームソフトは、こちらから「遊ぼう」とする意志を持って接すれば、どこまでも応えてくれるということ。
とことんまで遊びこんだその先には、受動的にプレイしているだけでは決して出会うことのできない、未知なるおもしろさが待ってくれているのだ。
本書内には、僕らが『FF X-2』というゲームをどのように遊び、楽しみ、そしてそれについて思考を巡らせたかが、途方もない文字数で記されている。
通常の攻略本とはちがい、攻略情報を網羅しているわけではないこの書籍は、いまだ知られざる『FF X-2』の真のおもしろさを読者のみなさんにただ伝えたくて制作されたと言っても過言ではない。

本当の遊びとは与えられるものではなく、自分たちの手で見つけ出すもの——
僕らスタッフのそんな想いが、アルティマニアΩという本には込められている。

スタジオベントスタッフ
山下　章

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA Ω

CONTENTS

※本書の内容はオリジナル版『ファイナルファンタジーX-2』に準拠しています
※本書で文中等に使用されている 0-1 という表記やマップ名は、本書に先駆けて発売された「ファイナルファンタジーX-2 アルティマニア」に対応しています

スピラの物語
――変わるもの、変わらぬもの

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA OMEGA #1

エリア別解説

『X-2』のシナリオの中心にあるのはユウナとその仲間たちの物語だが、それぞれの土地でもまた、独自の物語がつづられていく。ここでは、スピラ各地の様子とそこに生きる人々の姿を、そのエリアのストーリーレベルごとに追っていこう。地域の視点から全体の流れを追うことで、単にシナリオを進めるだけでは気づかなかった『X-2』の物語が、きっと見えてくるはずだ。

ナギ平原 (→P.64)

THEME
- 青空公司と銀色公司の商売対決
- 土地の娯楽化が生んだ功罪

ベベル (→P.58)

THEME
- 新エボン党が新たな道を見いだすまで
- 地下の秘密区画に隠された謎

ビーカネル砂漠 (→P.54)

THEME
- 発掘キャンプの労働の日々
- サボテンダー一族との交流

キノコ岩街道 (→P.30)

THEME
- 青年同盟が和平の道を見つけるまで

飛空艇 (→P.10)

THEME
- 最終的な居場所を探す乗組員の人間模様

異界 (→P.78)

THEME
- 去ってしまった想いとの触れ合い

ミヘン街道 (→P.26)

THEME
- 機械とチョコボは共存できるか
- 旅行公司の躍進とリンの活躍

ビサイド島 (→P.12)

THEME
- 「理想の父親」を目指すワッカの歩み
- 「思い出」をどうとらえるべきか

ザナルカンド遺跡 (→P.74)
THEME
●思い出の地の変化

ガガゼト山 (→P.68)
THEME
●未来を模索するロンゾ族の苦しみ

マカラーニャの森 (→P.50)
THEME
●滅びゆく土地と、そこに住む者の運命
●湖畔での商人たちの奮闘

雷平原 (→P.46)
THEME
●落雷をふせぐための日々の努力

グアドサラム (→P.42)
THEME
●ルブラン一味の様子
●グアド族は街にもどってくるか

幻光河 (→P.38)
THEME
●イベント成功を目指すトーブリの試行錯誤

ジョゼ寺院 (→P.34)
THEME
●伝統ある寺院の変貌ぶり
●試作兵器を完成させせようとするマキナ派の歩み

ルカ (→P.22)
THEME
●新たな娯楽スフィアブレイクが浸透していく様子

キーリカ島 (→P.18)
THEME
●ドナとバルテロ、ふたりの仲の行方
●思想の相違で対立した島民がふたたびまとまるまで

飛空艇

STORY OF AIRSHIP "CELSIUS"

飛空艇セルシウスは、ユウナの所属するスフィアハンター・カモメ団の活動拠点。カモメ団の各地での行動しだいで乗員は増えていき、その顔ぶれによってさまざまな人間模様がくり広げられる。つねにあちこち飛びまわっているカモメ団も、旅の節目ごとにはここへもどり、計画を立て、ときに励まし笑い合う。現在のユウナにとっては、ここが実質的なホームと言えるかもしれない。

【CHARACTER】

STORY Lv. 1

自分の居場所を見つけたいというクラスコの頼みを聞くと、彼がキノコ岩街道から乗船。マカラーニャの森では、借金取りに追われるオオアカ屋が、こちらの決断しだいで乗りこむ。

⬅飛空艇内の商売で地道に借金を返していくオオアカ屋。クラスコは飛空艇酔いでグロッキー。

STORY Lv. 2

甲板でのダンスパーティーには、飛空艇に乗っている人が全員参加する。また、ミヘン街道でヒクリがチョコボに乗れた場合、彼女とチョコボも飛空艇に乗せることが可能。その状況でクラスコも同乗すると、STORY Lv.2の時点で彼はナギ平原に自分の居場所を見つけるのだ。

⬅のんきな楽団員たちは、アニキに体よくこき使われていた様子

➡同じチョコボ好きでも、クラスコの様子にはヒクリも引き気味

STORY Lv. 3

STORY Lv.2でナギ平原に降りたがるクラスコをまだ降ろしていなかった場合、彼は自力でナギ平原へ。借金を完済したオオアカ屋も、この段階でマカラーニャの森へと向かう。

⬅つぎからつぎへと飛空艇から飛び降りるキャラクターたち。なんで平気なの？と言うのは禁句……

STORY Lv. 4

雷平原の通信スフィアの転送機能を使うと、最大で2羽のチョコボが仲間入り。コンサートの直前には、居住区でリュックとユウナが、ノリノリでコンサートのリハーサルを行なう。

⬅チョコボが合計3羽になると、居住区でさわがしい物音が。シリアスな場面も台なし。

STORY Lv. 5

雷平原でシドを飛空艇に乗せると、状況しだいで、シド一家を中心としたイベントが立てつづけに起こる。また、ダチの口からはカモメ団の由来が語られ、マスターには恋人がいることが発覚するなど、見どころ満載だ。シンラからは、スピラの未来を予見させる重要な話も。

⬅ひとり者同士と思っていたマスターにも春が。現実はキビしすぎるぜ、アニキ！

➡暴走オヤジのシドも、自分のものではない飛空艇の上では不完全燃焼気味？

【MISSION】

STORY Lv. 2

ミッション 6【ルブランアジト潜入準備！】

すんごいスフィアを返しに行ったスキに、ザナルカンド遺跡で見つけた壊れたスフィアをルブラン一味に盗まれてしまったカモメ団。「盗られたら盗り返す」というスフィアハンターの掟にのっとり、さっそく奪還しようと意気ごむが、正面からルブランのアジトへ向かっても、迎撃されるのは目に見えている。思案したあげく、ルブラン一味の女戦闘員から戦闘服を奪い取り、変装して忍びこむことに。活動中のルブラン一味を見つけるため、彼らの情報を集めては各地へ飛ぶのだった。

ビサイド島

STORY OF BESAID ISLAND

幼いユウナが一人前の召喚士となるまで育ったここビサイド島は、ユウナが彼女自身の道を模索するうえで、もっとも重要な意味を帯びたエリアである。思い出は力となるのか、それとも足かせなのか。父になり母になり、成長するとは、果たしてどういうことなのか。捨てるべきもの守るべきもの、新たに目指すべきものは何か——新時代の波を受けても変わらぬ優しいまなざしで、ビサイドは人々を見守りつづける。

【EPISODE】

STORY Lv. 1

ユウナにとって第二の故郷とも言える島、ビサイド。世間をさわがす青年同盟と新エボン党との争いの影響も受けず、おだやかな時を過ごすこの島の住人たちの目下の話題は、ルールーとワッカの子どもについてだった。立派な父親になる自信が持てず、落ち着かない日々を送るワッカ。そんなワッカを、ルールーもビサイド・オーラカー同も優しく見守る。いつか、彼自身がその問題を解決するときがくると信じて。

STORY Lv. 2

ビサイドのおだやかな日々に、あるとき変化が訪れた。ビサイド・オーラカー同が青年同盟に加入。同盟本部から派遣されてきた凄腕の教官ベクレムが、オーラカー同をしごきはじめたのだ。エボン寺院に関する過去を何もかも切り捨てるべきだと主張し、召喚士を過去の遺物と断じるベクレム。過激ながらも一理ある彼の言葉に、周囲はとまどいを隠せない。新時代の波は、ビサイドにも確実に押し寄せつつあった。

STORY Lv. 3

寺院が建つ土地の例にもれず、ビサイドでも寺院の奥から魔物が出現するさわぎが起きていた。ワッカたちの活躍で当面の危険は去ったものの、根本的な解決法をめぐってベクレムとワッカが対立。村人の命を守るためにも、魔物の巣窟と化した寺院を燃やすべきだと主張するベクレムに、寺院への愛着の深いワッカは到底同意できない。現在生きている命を守ることは大切だが、捨てられない思い出もあるのだ。

STORY Lv. 4

各グループのリーダーがそろっていなくなり、あちこちの地域が混乱するなか、ビサイドはいたって平和だった。子どもの誕生が目前に迫って落ち着かないワッカを、からかいつつもささえる住人たち。不安なときこそ娯楽で心をひとつにしようと、ブリッツボールの練習に打ちこむビサイド・オーラカー同。世間の不穏な動きを感じながらも、ビサイドの民は精いっぱい自分たちの幸せをつかもうとする。

STORY Lv. 5

★エピソードコンプリート

ルールーとワッカの赤ちゃんがついに誕生。だがワッカは「子の命名」という父親としての第一歩が踏み出せずにいた。そんなおりベクレムが、チャップの撮影したスフィアを残して青年同盟本部へ帰還。兄ちゃんは兄ちゃんのままでいい——チャップの言葉を聞いて、ワッカのなかで何かが動く。その夜、ワッカは赤ちゃんのお披露目をし、名前をイナミと発表。今後もルールーとしっかり助け合っていくことを誓うのだった。

★エピソードエンド

ルールーとワッカの赤ちゃんがついに誕生。だがワッカは「子の命名」という父親としての第一歩が踏み出せずにいた。そんなおりベクレムが青年同盟本部へ帰還。最後まで彼とわかり合えず落ちこむワッカを、リュックはキマリの言葉で励ます。なりたい者になれるのはなろうとした者だけだが自分は自分のままでいい、と——。その夜、赤ちゃんのお披露目をした彼は、命名はまだだがもう迷わないと宣言するのだった。

スピラの物語――変わるもの、変わらぬもの

【エリア別解説(ビサイド島)】

【MISSION】

3【ワッカを探せ!】

スフィア情報に従ってビサイドを訪れたカモメ団。家出同然に
び出して以来はじめて村に帰るユウナを、住人たちは温かく迎
るが、父親になる日を間近にひかえたワッカは気もそぞろだっ
。翌朝、姿を消したワッカを捜しに出た一行は、島の洞窟で彼
発見。理想の父親像を求める彼
、島のどこかにあるという両親
映ったスフィアを探していたの
。しかし、結局そこで見つかっ
のは、ありふれたスフィアひと
きり。ワッカの悩みは当分晴れ
うになかった。

F【挑戦!――ガンシューティング!】

青年同盟入りしたビサイド・オーラカを鍛えるべくやってきた、
り手の教官ベクレム。寺院に関する過去いっさいを否定する彼
、召喚士も過去の存在とユウナの目の前で言い捨てる。その言
を撤回させるため、ユウナは彼
戦闘訓練――ガンシューティン
に挑戦。ベクレムの記録を打ち
り、仲間との思い出こそが自分
力だと力強く語る。だが、その
思い出」という言葉に、ベクレム
眉をひそめるのだった。

12【寺院の魔物を退治せよ!(ビサイド寺院)】

寺院から魔物が出現して大さわぎのビサイド島。事件の解決に
寺院を燃やすしかないと主張するベクレムだが、それに反発し
ワッカは、無謀にもひとりで寺院の奥へ向かう。教えの是非以前
、寺院への愛着は断ち切れない――その想いはユウナも同じだ
た。自分にとって最初の召喚獣
あるヴァルファーレを倒して魔
の出現を止め、寺院が燃やされ
事態を防いだユウナ。少なくと
いまはまだ、この地の思い出を
り捨てることはできない――そ
実感するユウナとワッカだった。

【CHARACTER】

「シン」との戦いののち夫婦となったルールーとワッカは、ビサイドでおだやかな日々を過ごしていた。子どもを宿したルールーがすっかり落ち着いたのに対し、ワッカは理想の父親像を探して悩みつづける。

⬅悩むワッカを動かすカギとなるのは、「X」のときと同じく、亡き弟チャップの存在だ。

青年同盟本部から派遣されてきた教官ベクレムが、新たにビサイド・オーラカー同を指導する立場へつくことに。やることなすことすべてがワッカと対照的な彼に、オーラカー同はとまどう。

⬅未来へ進むため過去を振り捨てようとするベクレムの主張は、パインやトレマ(→P.88)のそれにも通じるもの。

魔物の巣窟と化した寺院の処遇をめぐり、ベクレムとワッカが衝突。ベクレムの主張はもっともだが、思い出を大事にするワッカには、寺院は過去のものとして割り切ることができない。

⬅ベクレムとワッカの対立の焦点は、過去と現在をどのようにとらえ、どこに重きを置くかということにある。

本部への帰還が決まったベクレムが、「チャップの戦友」という意外な過去を明かす。自身が大切な思い出を抱えているからこそ、安易に思い出にすがるような態度を否定してきたのだろう。

⬅戦友の尊敬する兄だと知っていたため、優柔不断なワッカに歯がゆさを覚えていたようだ。

理想の父親像を探すワッカの迷いにもついに終止符が打たれる。「俺は俺のままでいい」――その答えへと彼を導くのは、周囲の人々の言葉。以前ベクレムが通信スフィアでチャップとの関係を明かしていた場合、ベクレムが残す戦友のスフィアのなかでのチャップの言葉がカギに。そうでない場合は、リュックの言葉がカギになるのだ。

⬅チャップの言葉に心動かされたワッカは、赤ちゃんにアルベド語で"未来"と命名。アルベド嫌いだった「X」のころの彼を思うと感動的

➡かつてキマリに言われたことを引用して励ますリュックに、アルベド語でお礼を言うワッカ。赤ちゃんの名前が決まる日も近い?

ビサイド島～ビサイド村

ユウナの実質的な故郷。ユウナの兄、姉的存在であり、彼女のガードをもつとめた人物――ワッカとルールーは、結婚したいまもここで暮らしている。マップ全体をながめると、島自体はさほど小さくはないが、岩がちで起伏が激しく、わずかな平野部にかろうじて集落が作られているのがわかる。

広場

ワッカ(とルールー)の家

MAP GUIDE 分岐路～浜辺

コバルトブルーの空の下、エメラルドグリーンの海が広がる浜辺は、南洋の島というビサイドの魅力を存分に味わえる場所。機械文明時代の遺跡が多いビサイド島だが、沖合いに目をこらせば、海中にも遺跡が存在するのがわかる。浜辺からの道は、左は遺跡の道、右は沈んだ谷へとつづく。

浜辺

船着場

MAP GUIDE ビサイド寺院

長年、島民たちの心のささえとなってきた寺院。ユウナにとっては、従召喚士として修行を重ねて最初の召喚獣を得た、そしてティーダとはじめて会った、大事な思い出の場所である。エボンの教えがなくなったいま、各地の寺院の例にもれず参拝者は減ったものの、なお村の象徴的な建物として、確たる地位を占めている。

試練の間

[illegible]

大広間

[illegible]

控えの間

[illegible]

祈り子の間

[illegible]

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA OMEGA

キーリカ島

STORY OF KILIKA ISLAND

良くも悪くも、「シン」後のスピラをもっともよく現している場所がキーリカだ。永遠のナギ節ならではの繁栄ぶりを見せる反面、日増しに激化する青年同盟派と新エボン党派の争いは、新時代の問題点を真正面から投げかける。そんなエリアのエピソードの中心となるのが、『X』からおなじみのドナとバルテロ。思想のちがいと相手を想う気持ちとのはざまで揺れるふたりの姿は、この地の抱える問題の縮図なのだ。

【EPISODE】

STORY Lv.1

「シン」による破壊から立ち直り、以前にも増して活気あふれるキーリカだったが、新たな問題が持ち上がっていた。島の復興に全面的に協力した青年同盟を支持する一派と、長年島の象徴であったキーリカ寺院を敬い新エボン党を支持する一派が対立。青年同盟派はポルト＝キーリカの街、新エボン党派は寺院を拠点とし、互いに争っていたのだ。キーリカ寺院でスフィアが見つかったことをきっかけに、双方の争いは激化する。

STORY Lv.2

キーリカ寺院所蔵のすんごいスフィアをめぐる騒動が起きてからというもの、青年同盟派と新エボン党派との溝は、いよいよもって深まるばかり。ポルト＝キーリカの港には厳戒体制が敷かれ、よそ者とあらばどんな人物でも寄せつけないほどに緊張が高まっていた。

STORY Lv.3

住民たちのあいだに険悪な雰囲気が流れるさなか、キーリカ寺院の奥から魔物が発生した。寺院を居住地とする新エボン党派はポルト＝キーリカへと避難しようとするが、街に住む青年同盟派は、魔物さわぎは新エボン党派の流したデマだと決めつけ、取り合おうとしない。お助け屋としてやってきたカモメ団は、ドナやバルテロの協力を得つつ、寺院の魔物を撃退。しかし、一時的な危機は去ったとはいえ、住民たちの抱える根本的な問題はいまだに解決されないままだった。

STORY Lv.4

青年同盟と新エボン党、両グループのリーダーが消息を絶ったことは、ここキーリカでも波紋を呼んでいた。指導者のいない混乱のなか、新エボン党の兵がキーリカ寺院から街に攻めてくるとの憶測まで飛びかう始末。その一方で、双方の和解を願う声も、少しずつだが高まっていく。ポルト＝キーリカの街から寺院、また寺院から街へと、閉ざされた門を越えて飛ぶ色とりどりの風船。それぞれに託された想いは……

STORY Lv.5

★エピソードコンプリート

雷平原でのユウナのコンサートをきっかけに争いのむなしさを実感し、人を想うことの大切さに気づいたキーリカの住民たち。彼らの想いは一丸となり、街と寺院を隔ててきた門を開かせる。同盟や党といった組織の枠組に捕らわれることなく、人々が一緒に暮らせるときが、ついにキーリカに訪れたのだ。ドナも自分の気持ちに正直になり、みずから進んでバルテロと再会。空には色とりどりの風船が、ふたりの未来を祝福するかのように舞うのだった。

★エピソードエンド

雷平原でのユウナのコンサートをきっかけに争いのむなしさを実感し、人を想うことの大切さに気づいたキーリカの住民たち。彼らの想いは一丸となり、街と寺院を隔ててきた門を開かせる。同盟や党といった組織の枠組に捕らわれることなく、人々が一緒に暮らせるときが、ついにキーリカに訪れたのだ。バルテロもドナとの再会を期待するが、彼女は風船をひとつ飛ばしたきり姿を見せない。ドナが素直になり、ふたりがもとどおり暮らせるのはいつの日か……。

【MISSION】

[illegible] 5【すんごいスフィアを奪え！】

[illegible]があるとの情報をキャッチ[illegible]カモメ団 スフィアハンターた[illegible]争奪戦になるかと思いきや、そこには青[illegible]

[illegible] 13【[illegible]の魔物を退治せよ！(キーリカ[illegible])】

[illegible]魔物が出現したとの情報をキャッチし、[illegible]カモメ団。しかし、ボルトーキーリ[illegible]の住民は話を信用せず、森への門を開けよう[illegible]でユウナたちが検問を抜けると、はた[illegible]は魔物があふれ、新エボン党派の住民は、街へ避難す[illegible]何が起き[illegible]のだろうか？

【CHARACTER】

バルテロの故郷キーリカで仲良く暮らしていた、元召喚士ドナとガードのバルテロ。だが、ドナは青年同盟、バルテロは新エボン党と異なる派閥を支持したのがもとで、ケンカ別れしてしまう。

⬅キーリカの派閥抗争は、「X」からの熱愛カップルであるふたりにまで影響を……。

ドナが、ボルトーキーリカにいる人々の代表として発言。元召喚士ということから、自然と、島の青年同盟派のリーダー的立場についたようだ。

⬅この時点では港でドナに会えるのみ。寺院に向かったバルテロの様子はうかがえない。

寺院にいるバルテロの安否が気になり、検問の注意を引きつけてユウナたちに協力するドナ。ドナに危機がおよばぬよう、魔物の侵攻を食い止めようとするバルテロ。やはりふたりは相思相愛らしい。

⬅バルテロにとってドナは、召喚士とガードという枠組や意見の相違を超えた、かけがえのない存在なのだ。

ドナは街に住む青年同盟派、バルテロは寺院に集う新エボン党派の代表的な立場で、通信スフィアに登場。両派の動きをユウナたちに報告しつつも、互いを想う気持ちをいよいよつのらせていく。

⬅以前は仲直りはムリと断言していたドナが、自分から折れる練習をひそかに開始。その想いはバルテロにも届く？

STORY Lv 4の通信スフィアで、ドナが飛ばした風船をバルテロが受け取っていた場合、少し素直になったドナが率先して検問を開かせ、バルテロとヨリをもどすことに。受け取っていなかった場合は、ドナは素直になりきれず、風船のみがバルテロの待つ寺院へ届く。前者はいかにも大団円だが、後者も、いつかふたりが仲直りする日がくると希望が持てる展開だ。

⬅公衆の面前でプロポーズのようなやり取りをくり広げるふたり。ふたりの門出を、人々も心から祝福する。

➡ドナの言葉を真に受け、彼女の許可が出るまで家の前で待ちつづけるバルテロ。素直になるって難しい。

MAP GUIDE ポルト＝キーリカ

家屋のほとんどが壊れ、港には通路くらいしかなかった『X』のときとくらべ、見ちがえるような活気を見せる。船着場周辺がかろうじてかつての形をとどめているぐらいで建物もガラリと変化し、『X』で人々の憩いの場であった酒場もどこかに移転したようだ。青年同盟第二の拠点ということもあり、武装した若者の姿が数多く見られる。

青年同盟基地

[illegible]

門

[illegible]

ドナ(とバルテロ)の家

[illegible]

渡し舟

[illegible]

COLUMN すごもりざる

「X」ではジョゼ寺院やレミアム寺院くらいでしか見られなかったサルだが、「X-2」ではキーリカの森やザナルカンド遺跡などで棲息が確認されるようになった。サルの呼称はエリアによってバラバラ。キーリカの森に住むものは「すごもりざる」の名で呼ばれ、子どもたちのあいだで人気を集めている。

MAP GUIDE ✪キーリカ寺院

炎をつかさどるだけに、建物の外観にも炎の意匠がほどこされているのが特徴。ブリッツの名選手としても知られる大召喚士オハランドゆかりの寺院で、『X』では多くのブリッツ選手が必勝祈願のために訪れていた。『X-2』では島の新エボン党派住民の拠点に。厳重な検問のせいで、参拝客さえ立ち入れない状態となっている。

大広間

[illegible]

参道の広場

[illegible]

広場

[illegible]

石段

[illegible]のころにトレーニングしたという石段。「X」では、ティーダやワッカ、ビサイド・オーラカー同[illegible]

COLUMN ポルト=キーリカ復興の歩み

「シン」に無残にも破壊されたポルト=キーリカの復興に最初に着手したのは、エボン寺院の僧兵だった。しかし、寺院組織が混乱におちいったとたん、僧兵たちはポルト=キーリカを放置してベベルへ帰還。かわりに討伐隊が、まだミヘン・セッションの傷のいえない時期ながら、街の警備・復興に力をつくした。『X-2』で青年同盟派がポルト=キーリカの住民の大半を占めることになる素地は、2年前からすでにできていたと言える。

ルカ

STORY OF LUCA

ベベルにつぐ規模を誇る大都市ルカは、時代を先取りする街だ。『シン』におびやかされ、エボンの教えと種族への差別意識が人々を支配していたころから、ルカは万人に公平な立場を提供していた。新エボン党と青年同盟との対立問題が各地で表面化している現在もなお、「公平で自由な街」としての立場をくずさない。この街にあっては、所属にとらわれない、ある意味“素の自分”の生きかたが、各自問われることになる。

【EPISODE】

STORY Lv. 1

スピラ唯一のスタジアムを抱える、巨大な歓楽都市ルカ。ブリッツボールのオフシーズンとあって活気には少々欠けるものの、先ごろルブランがユウナに変装して行なったライブや、アルベド族の実業家リンが考案したゲーム「スフィアブレイク」が、新たな話題の中心となっていた。青年同盟や新エボン党のいざこざも、この地においては無関係。組織のしがらみに左右されないくつろぎのひとときを、ルカの人々は過ごす。

STORY Lv. 2

多様な種族やグループの人が集まる都市であるためか、ルカは情報が伝わるのも速い。街独自の報道機関スフィア放送は、キーリカ島での青年同盟と新エボン党のいざこざをいち早くキャッチし、各派の動きを特集した番組を放映する。独立の気風が根づくルカだけに、公平な立場からの報道が行なわれているのだ。一方で、スフィアブレイクはいよいよ街に浸透し、プレイ人口を着実に増やしていく。

STORY Lv. 3

巷では寺院から魔物があふれ出して大さわぎだったが、ルカの人々の関心は別なところに集中していた。スフィアブレイクの大会がはじめて開催されたのだ。優勝賞品のドレスフィアでひともうけを狙う者、鍛えた腕を競いたくてうずうずしている者、単純に新しい娯楽を試そうとする者――さまざまな者がこぞって集まり、大会は初回とは思えぬ盛況ぶりを見せる。優勝をさらったのはカモメ団だったが、スフィアブレイクはルカの新たな娯楽として、本格的に街に根を下ろすのだった。

STORY Lv. 4

各グループのリーダーの失踪が表面化し、世間の情勢が緊迫の度を増しても、ルカのとる姿勢は変わらない。中立視点から各派の動きを追いつづけるスフィア放送、派閥から距離を置いた立場で意見を述べる街の人々。そして、間近に迫ったブリッツシーズン開幕に向けて、地元のチームであるルカ・ゴワーズの選手たちはトレーニングを開始……と、住人はそれぞれマイペースな生活をつづけていた。

STORY Lv. 5

ブリッツボールのシーズンが、今年もスピラにやってきた。ワッカの子の育児に専念するため出場を断念したビサイド・オーラカをのぞき、各地のブリッツチームやファンたちがつぎつぎとルカに集結。先日最初の大会が行なわれて以来スフィアブレイクがそこかしこで盛り上がっていることもあって、街を例年以上の熱気が包む。種族も組織も関係なく、誰にでも開かれた街、ルカ――この地は今日も、楽しい娯楽であふれる。ここで生まれたいくつもの思い出を糧に、人々は日々を生きていくのだ。

スピラの物語――変わるもの、変わらぬもの

【エリア別解説(ルカ)】

【MISSION】

1【リザルトプレート奪還作戦!!】

[illegible]ユウナ様のライブ[illegible]のスタジアム。しかしそのユウナは、じつはルブランの変[illegible]ルブラン一味に盗まれたリザルトプレートを奪還すべく[illegible]パはそれぞれ行動を[illegible]対決のすえ、リザルトプレートを取り戻すのだった。

A【ユウナライブの真実!!】

[illegible]着くやいなや、偽ユウナのライブの熱狂さめやらぬ人々に[illegible]ユウナは、リザルトプレート奪還作戦のことを振り返る。[illegible]ウとパインが奮闘中、本物のユウナはどこに? 街にいたモーグリの着ぐるみの正体は? すべての謎がいま明らかに[illegible]。

P【モーグリを追え!!】

[illegible]で指笛を吹きつつ、[illegible]ティーダに想いをはせるユウナ。そんな彼女の前に、なぜかユウナの目にしか映らない、[illegible]なモーグリが現れた。モーグリに誘われるようにして街をめぐるユウナの胸に、さまざまな想いが去来する。2年前、ティーダとともに旅していた自分。そして、カモメ団として飛びまわっている現在の自分。[illegible]過去と[illegible]を振り返り、ユウナは改めて[illegible]立ち止まってしまうのは[illegible]いるせいかもしれない。それでもいいのだ、と。

【CHARACTER】

旅行公司のオーナーであるアルベド族の敏腕実業家、リン。旅行公司が公に認められて商売が軌道に乗ったいま、ルカに自作のゲーム「スフィアブレイク」をはやらせ、新たな商売に乗り出そうとする。

⬅街の流行の仕掛け人となったリン。いまやスピラで一番の実業家である彼が、つぎに見すえる先は……。

「X」ではエボンの巡回僧だったシェリンダが、スフィアレポーターとして登場。すべての組織を平等に報道するその姿は、頑固なまでにエボンの教えにこだわっていた以前の彼女を思うと感慨深い。

⬅頼まれ仕事がきっかけとはいえ、自分を変えようとがんばるシェリンダ。似た部分の多い彼女を見てユウナは何を思う?

自分が考案したスフィアブレイクの大会を、みずからの手で開催したリン。彼の隣でシェリンダも、大会の様子を最初から最後までリポートする。

⬅周囲に若い女性をはべらせて高みの見物? いつもは冷静なリンの意外なフィーバーぶり。

新情報がつぎつぎ街に入るなか、シェリンダはレポーターとして奮闘。混乱するスピラの現状をどう思うか街の人に直撃インタビューしたり、ユウナのコンサートの中継に備えたりと大いそがしのようだ。

⬅スフィア放送の中継映像には、コワースー同にまじりサノーの姿も。ヌージを追って飛び出したルブランを捜し、ルカまでやってきた模様。

ブリッツボールのシーズン到来に合わせて、「X」でおなじみだった各チームの名物選手たちが、つぎつぎとルカへ集まってくる。シーズン開幕を告げるシェリンダの声も熱い。

⬅イヌやネコを相手にバンザイをしているのは、「X」でつねにカッツボーズの練習をしていたニザルートか?

MAP GUIDE ルカ港～ルカ・スタジアム

「スタジアムがある港町」というルカの特色が集約された場所。スタジアムと港は構造的に一体化しており、中央のスタジアムを6等分する形で、5つの港と繁華街への連絡橋が伸びている。白と青を基調とした都会的なデザインは、スピラでも独特のものだ。

地下フロア

スタジアム

スフィアプール

ポート

港町ルカ

連絡橋を抜けた先に広がる、ルカの街部分。ゲーム中ではそのほんの一角しか歩くことはできないが、スピラ最大の歓楽都市と呼ばれるだけあって、街全体が遊園地のような楽しげな雰囲気に満ちている。『X』でティーダとユウナが楽しく語り合った思い出深い場所であり、それについてのユウナの想いはSTORY Lv.5でたどれるとおり。北に伸びた長い階段をのぼると、ミヘン街道の南端に着く。

ミヘン街道へ

中央広場

ミヘン街道

STORY OF MI'IHEN HIGHROAD

移動手段はチョコボからホバーへ、警備は人の手から機械へ——永遠のナギ節到来後、機械化の道を突き進むミヘン街道は、「アルベド族主導による新しい文明」というスピラの方向性がはっきり打ち出された場所だ。調子の軽めなイベントを通じて、機械の利点や欠点、その環境へ与える影響といった重めのテーマが終始論じられる。物語の分岐のひとつには、エンディング後のスピラの未来像を暗示させるものもあり、興味深い。

【EPISODE】

STORY Lv.1 / STORY Lv.2

永遠のナギ節が訪れても「スピラの大動脈」としてのミヘン街道の役割は不変だが、街道の様子は、この2年のうちに大きく変わった。アルベド族や機械への偏見が薄れるとともに力を増した旅行公司が、街道のいっさいを取り仕切るようになったのだ。警備には小型機械、通行にはホバー、とあらゆる場面でアルベド機械が活躍。と同時に、かつて旅人の足として働き、街道のシンボル的存在だったチョコボが、姿を消してしまう。便利で手軽な機械を受け入れる者、機械を嫌いチョコボを懐かしむ者——街道の変化については、利用者のあいだでも賛否両論だった。

STORY Lv.3

寺院から発生した魔物の対応に各地が追われるなか、ミヘン街道では、警備用の機械が暴走する事件が起きていた。アルベド族の迅速な働きとカモメ団の協力のおかげで、さわぎは早々に収まったものの、機械があばれ出した原因はわからぬまま。その少し前にはホバーが破壊されるなど、機械を使うことに対する不安感をあおる事件が立てつづけに起こり、人々のあいだで機械への疑念がふたたび頭をもたげはじめる。

STORY Lv.4

奇妙な事件が相つぎ、どこか落ち着かない街道の人々。彼らの不安を取りのぞくため、旅行公司のオーナーであるリンみずから、事件の調査に乗り出した。街道のあちこちに設置した通信スフィアで各所の様子を探り、真実を見つけ出そうとするリン。はたして事件の真相は……。

STORY Lv.5

★エピソードコンプリート

ホバーの破壊、警備用機械の暴走……街道で起きた一連の不可解な事件の真相が、ついに明らかになるときがきた。関係者一同の前で、事件を引き起こした犯人は白日のもとにさらされ、相応の罰を受ける。このところ不信を買う一方だった機械も、ある程度信頼を回復。また、リンの尽力によって街道にはふたたびチョコボがもどり、機械を支持する者もチョコボを愛する者もどちらも満足のいく結果となった。今後は機械とチョコボ両方の長所を活かし、ミヘン街道はさらに発展していくことだろう。両者共存の試みは、まだはじまったばかりだ。

★エピソードエンド1(事件未解決)

街道で起きた一連の事件は、結局迷宮入り。機械への不信感は解消されず、スッキリしない思いが関係者のあいだに残るのだった。

★エピソードエンド2(運動家犯人編)

街道で起きた一連の事件はすべて、チョコボを呼びもどそうとする運動家のしわざだった。彼とその助手は罰として、ホバーの宣伝につくことに。チョコボがふたたび街道を走れるようになるのはいつの日か……。

★エピソードエンド3(リン犯人編)

すべての事件の裏で糸を引いていたのは、ほかならぬリンだった。発端は、彼が改造させた機械のミスにあったが、リンはそれがバレて機械の普及に歯止めがかかることを危惧。調査を進めるフリをし、そのじつ事件をもみ消そうとしていたのだ。だが真実を知らぬまま、街道の人々は日々を過ごす。チョコボを呼びもどしたリンに感謝しながら。

※「エピソードコンプリート」は、サブイベント『リン探偵』のリュック犯人編、ヒクリ犯人編、子チョコボイーター犯人編をまとめたもの。詳細はP.106～123を参照

【MISSION】

[illegible] G【チョコボっ!】

[illegible]ユウナが召喚士として旅をしていたとき、ミヘン街道で[illegible]少女ヒクリ。あれから2年、すっかり成長した彼女は、大好きなチョコボに乗る夢を実現させようとしていた。しかし街道からチョコボが消えたいま、彼女の願いはかないそうにない。そんなとき、目の前に1羽の野生のチョコボが[illegible]ヒクリのために街道を駆けめぐり、チョコボをつかまえようとするユウナ・パ[illegible]そこへ、[illegible]チョコボイーターの魔の手[illegible]に迫る。はたして、ヒクリの夢はかなうのか?

[illegible] L【暴走機械を止めろ!】

[illegible]発生した魔物の襲撃こそ受けていないものの、ミヘン街道では、[illegible]が何者かに壊されるという不可解な事件が起きていた。そんな矢先に、警備用のマキナが突然暴走し、街道の人々を襲いはじめる。事態の収拾のため、アルベド族は急いで機械の解体を開始。カモメ団がお助け[illegible]して機械の破壊を手伝ったこともあり、大きな被害の出ないまま事態は収まる。しかし、機械が暴走した原因は、念入りな調査を行なわなければ解明できそうになかった。

【CHARACTER】

エリアが隣り合っているよしみか、シーズンオフで手の空いたルカ・ゴワーズの選手が、街道の整備を手伝っている。街道の北端では、チョコボを呼びもどそうとする運動家とその助手が、通行人を説得中。

⬅ミヘン街道名物となりつつある運動家の「チョコボ説法」。彼の熱心さは、物語の展開しだいでは犯罪さえ引き起こす。

2年前、ユウナにナギ節を作ってと無邪気に頼んだ少女ヒクリが、見ちがえるほど成長して現れ、チョコボに乗る夢をかなえるため奮闘する。展開しだいでは彼女の危機にクラスコが駆けつけることも。

⬅元チョコボ騎兵隊の面目躍如といったところのクラスコ。しかし、連れている武装チョコボはどこから……?

L【暴走機械を止めろ!】では、機械が撃破されるたび、それに襲われていた人が避難(南端〜中央部の人は旅行公司前へ、それより北の人は北端へ)。ミッション中の彼らのセリフは、ユウナたちとアルベド族のどちらのおかげで助かったかで変化する。

⬅人々のセリフを総合すると、機械を解体していたアルベド族がリンだと推測できる。

旅行公司の責任者として、街道で多発している怪事件を解決するべく、リンが大活躍。こまかい証拠を集め推理を進めていく姿は、まさに探偵だ。

⬅状況により、同じ証拠でも異なる結論を導き出すリン。どの流れでもそれなりに納得させられてしまう。

サブイベント「リン探偵」の結末ごとに犯人となるキャラクターは異なり、そのキャラクター性が浮き彫りとなるが、なかでも特筆すべきはリン犯人編。「スピラに眠る巨大な力を取り出す」という、この展開での彼の発言は、ジョゼ寺院のエピソードコンプリート時のダチのメッセージとも合致して、今後のスピラの歩みを想像させる。

⬅犯人候補のなかで唯一、反論できずに"処罰"される子チョコボイーター。魔物とはいえちょっと哀れ……。

➡リンの話のなかの「同志」とはシンラ、「スピラに眠る巨大な力」とは異界のエネルギーのことを指す。

ミヘン街道・南側（南端～中央部）

約800年前、英雄ミヘンが通ったという由緒正しい街道。こちらはその南半分で、ルカの街はずれの階段からつづく。長い道が北へまっすぐ伸びているだけで景色は単調だが、あちこちに顔を出した機械文明の遺跡が、この地の歴史を感じさせる。ホバーによる高速移動が主となり、警備用の機械が歩きまわる現在の様子は、チョコボや徒歩によるのんびりした旅が主流だった2年前からは想像もつかない。

ミヘン像

利用できないホバー

ルカへ

チョコボが消えた原因は？

チョコボがミヘン街道から姿を消した理由には諸説あるが、だいたい以下のようにまとめることができる。「乗用として持ちこまれて以来ミヘン街道に定着したチョコボだが、ホバーの普及で需要が失われ、新たなチョコボの流入が停止。機械が増えたために野生のチョコボも棲みにくくなり、さらに天敵チョコボイーターが追いうちをかけた」と　　。もっとも、このような変化がたった2年で起きたというのは、少々不自然な気がしないでもないが。

ミヘン街道・北側(旅行公司前〜北端)

ともすれば退屈な印象を与えがちなミヘン街道だが、旅行公司から北半分は、旧道と新道とが立体的に交差し、変化に富んだ地形を見せる。段差や岩棚がそこかしこにあり、スミズミまで探索するには、少々工夫が必要だ。

北端

幻光河へ

離れ小島

旅行公司・ミヘン街道支店

キノコ岩街道

STORY OF MUSHROOM ROCK ROAD

キノコ岩街道は、青年同盟の本拠地であり、同盟員のたどる道がそのまま、この地の物語を形成している。新時代のあるべき姿を模索して生まれたはずが、いつしか本来の目的を見失い、新エボン党との争いに終始するようになった青年同盟。戦争の誘惑に駆られる彼らが、最終的にそれをどう抑え、どの方向へ進んでいくのか——彼らの行動がスピラの未来を決めると言っても過言ではないのだ。

【EPISODE】

STORY Lv. 1

ミヘン・セッションをはじめ、討伐隊と「シン」との戦いが幾度となくくり広げられたキノコ岩街道は、いまでは討伐隊を母体とするグループ——青年同盟の本拠地となっていた。だが、もともと血の気の多い集団とはいえ、最近の同盟員たちの動きはやけにものものしい。近々、スフィアをめぐる大規模な作戦が予定されており、新エボン党との戦闘をも視野に入れた準備が進められていたのだ。「シン」が消え、平和が訪れたはずのスピラに、なにやら不穏な空気が漂いはじめていた。

STORY Lv. 2

キーリカ寺院所蔵のスフィアをめぐって新エボン党と争って以来、青年同盟員の気持ちはたかぶるばかり。相手が新エボン党寄りの者と見れば即座に排除しようと、力に訴えかける兵士たち。新エボン党へ戦争を仕掛けようとする動きも、日ごとに大きくなる一方だった。

STORY Lv. 3

寺院の奥から出現した魔物は、ここキノコ岩街道にも危機をもたらしていた。青年同盟はマキナ派と協力し、どうにか魔物を撃退。だが一方で、盟主ヌージが行方不明になったという情報が同盟員のなかに広まっていき、新たな波紋を呼ぶ。魔物の襲来、盟主の失踪——予期せぬ事態が立てつづけに起こり、揺れる青年同盟。つのる不安は、新エボン党への疑念、憎悪へと転じ、党との戦争へと同盟員を駆り立てていく。

STORY Lv. 4

ヌージの失踪を知り疑心暗鬼となった青年同盟員は、新エボン党へ先制攻撃を仕掛けるべく、戦争の準備を推し進めていく。その動きは、留守を預かる中隊長ルチルにも止められそうになかった。そんななか、ユウナのコンサート開催の話が、彼らの殺気立った心に一石を投じる。

STORY Lv. 5

雷平原でユウナのコンサートが開かれてからというもの、戦争ムード一色だったキノコ岩街道にも変化が訪れた。ユウナの、そしてレンの、平和への願いが、同盟員の心にも届いたのだ。好戦派をなだめるために開かれた武闘大会は、大盛況のうちに終了。新エボン党への反感は依然根強いが、いつかは理解し合えるとの思いは、ユウナの歌を聴いた同盟員のなかに確信となって芽生えていた。「スピラの未来を切り開く」という本来の目的にようやく立ち返り、青年同盟は新たな時を刻んでいく。

【MISSION】

ミッションB【キノコ岩魔物退治！】

[illegible]入口からウノーとサノーのあとをつけていたユウナたち[illegible]ビサイド島で出会った青年同盟員ヤイバルと再会。聞けば、現在準備中の"作戦"に人手が裂かれたため同盟本部への道を警備する兵が足りず、魔物退治ミッションへの参加を部外者に呼びかけているという。ウノーたちもそれに挑んでいると知り、ユ・リ・パはミッションに挑戦。2年前に知り合った人々との再会を経て、[illegible]目的を達成するのだった。

ミッションH【青年同盟を強行突破せよ！】

キーリカでスフィアを横取りしたうえ、そのスフィアを新エボン党に返却したカモメ団は、青年同盟から目の仇にされていた。同盟本部へ向かおうとするだけで、同盟兵からつぎつぎと戦いを挑まれるユ・リ・パ。その兵士たちのなかには、顔なじみであるエルマの姿もあった……。ようやく同[illegible]の昇降機にたどり着いたユウナたちだが、昇降機は動かない。そこにヤイバルの配慮を感じた一行は、これ以上同盟員を刺激しないため、しばらく本部へ近寄[illegible]

ミッションQ【青年同盟　武闘大会！】

[illegible]コンサートのおかげで青年同盟と新エボン党の全面衝[illegible]避けられたが、血気盛んな同盟員には不満を残す者も多かった。[illegible]な彼らの気をまぎらわすため、同盟員のあいだで武闘大会が開催される。青年同盟と親しいユウナたちも、周囲の期待に応えて大会に参加。エルマやルチルといった同盟の強豪を相手に勝利し、見事優勝する。閉会式にて演説を行なう、盟主代行のルチル。「青年同盟の力は、武器を持た[illegible]を切り開くために使えるはずだ」――彼女の言葉に同盟員は、自分たちの力を平和的に使う道を、たしかに見いだすのだった。

【CHARACTER】

討伐隊のチョコボ騎兵隊員だったルチルたちは同盟員に。チョコボ飼育係になるか迷っていたクラスコも周囲に流されて同盟入りし、改めて自分の未来について悩む。そのほか、同盟にはマローダの姿も。

⬅物知りじいさんメイチェンは、ヌージに面会を求めて本部へ　ユウナと握手したときの奇妙な反応は……（➡P.91）。

スフィアの返却先により、以降の同盟員のカモメ団への反応が変化する。青年同盟に返した場合、同盟員は好意的で、ヤイバルかカモメ団の同盟入りを吹聴したため、同盟に新人が激増。新エボン党に返した場合、同盟員は話す間もなく襲ってくる。

⬅新人の指導役に選ばれ張り切るヤイバルだが、訓練の内容は……。ちなみにマローダが言う「もっといい教官」とはベクレムのこと。

スフィアを新エボン党に返した場合、ヤイバルは周囲の目を気にしてユウナと話そうとしないが、青年同盟に返した場合、同盟の内情を明かしてくれる。

⬅スフィアをどちらに返した場合でも、ヌージの代役をつとめるルチルが、殺気立つ同盟員を抑えようと悩んでいる。

スフィアを青年同盟に返した場合のみ、戦う気マンマンだった同盟員が、ユウナのコンサートを楽しみにして浮き足立っていく様子がわかる。

⬅ユウナの警護を口実に、コンサートへ行くヤイバル隊。彼らに触発されてか、やがて大半の同盟員がコンサートに向かってしまう。

スフィアを青年同盟に返した場合、武闘大会に参加したり同盟本部へ行くと、同盟員たちの生の声から彼らの変化が実感できる。新エボン党に返した場合は、ヤイバルが同盟員を代表する形で、戦争を行なわないことを宣言。男っぷりを上げる。

⬅スフィアを青年同盟に返した場合、ルチルがエピソードのシメで活躍。バトルに強く、語るに熱い、彼女のりりしい姿がおがめる。

MAP GUIDE ✪キノコ岩街道

キノコのカサに似た岩が階層をなす複雑な構造。同盟本部のある最上層へ進むには、何度も起伏を乗り越え、昇降床や昇降機を乗り継がなければならない。『X』との最大のちがいは、道から谷底へ直接下りられるようになった点と、ミヘン・セッションで『シン』と討伐隊との激戦がくり広げられたジョゼ海岸へ行けなくなった点。

封印の洞窟

谷底

入口

MAP GUIDE ✪青年同盟本部周辺

キノコ岩街道の最上層部。周囲を一望できる見晴らしの良さと、天然の要害となっている地形から、『X』ではミヘン・セッションの作戦本部が設置された。当時アルベド族が持ち寄った機械兵器は、いまもあちこちに残っている。

ジョゼ海岸

ジョゼ寺院

STORY OF DJOSE TEMPLE

「エボンの歴史と伝統の現れ」から「エボンの嫌う機械を推進する最右翼の拠点」へ——寺院施設のなかでもとりわけ衝撃的な転身をとげたのが、ここジョゼ寺院だ。発掘希望者の面接が行なわれている点もまた、新時代を象徴している。従来の、エボンのたまものを授かろうという参拝者にかわり、自分の力で成果をつかもうとする者が見られるようになったのだ。それも、この地に住みついたアルベド族の精神が浸透した結果と言えるかもしれない。

【EPISODE】

STORY Lv. 1

英雄ミヘンゆかりの、由緒正しい海辺の僧院——ジョゼ寺院は、エボン失墜の影響をどの寺院よりも強く受けることになった。ジョゼ街道の中心という立地は他の地域から参拝者を集めるには有利だったが、ビサイドやキーリカのような地域密着型の寺院ではないゆえ、教えが崩壊するとともに衰退。管理者もなく荒れ果てていたところへ、もともと定住場所を持たないアルベド族のマキナ派が目をつけ、本拠地としたのだ。建物の外ではビーカネル砂漠での発掘を志願する者が長蛇の列をなし、建物内では、ビーカネル砂漠から届けられた機械の部品を使って新型の機械を造ろうとする試みが、日夜くり返されていた。

STORY Lv. 2

STORY Lv. 3

寺院の奥から魔物が出現するさわぎは、ここジョゼでも起きていた。自分たちの力で事件を解決しようとしてお助け屋カモメ団の協力を断る、マキナ派のリーダー、ギップル。しかし、カモメ団が彼の意をくんで他の地域を優先して助けにまわっている間に、ジョゼ寺院の情勢は急速に悪化した。ヌージ、バラライにつづきギップルまでもが姿を消したのに加え、魔物が機械と融合して大あばれしはじめたのだ。自力での解決は無理だとさとったマキナ派は、カモメ団の力を借りて事態を収める。

STORY Lv. 4

ギップルの行方は相変わらず不明だったが、他のグループとちがって自立の気風の強いマキナ派は、リーダー不在に動じることなく、ひきつづき独自の機械開発を進めていた。自分の頭で考え行動することこそがアルベド族の心意気だと、ひとりひとりが自覚しているのだ。発掘キャンプが魔物の対応に追われ、ビーカネル砂漠からの部品搬入は滞っているものの、研究の手が休まることはなかった。

STORY Lv. 5

寺院での魔物さわぎが記憶に新しいためか、はたまたビーカネル砂漠で魔物があばれているためか、発掘希望で訪れる者はまばらになった。そんななか、ギップルの不在にもめげずに機械の研究をつづけていたマキナ派は、ついに1体の試作兵器——その名もエクスペリメントの開発に成功する。研究が一段落したのもつかの間、つぎは異界のエネルギーの調査へと、彼らの研究意欲はつきることがない。マキナ派がそこにいるかぎり、ジョゼ寺院では新たな発明が生まれていくことだろう。

【MISSION】

ミッション7【戦闘服を手に入れろ!(ジョゼ街道)】

[illegible]味「戦闘員かあわただしくまりま[illegible]ンかい預かった大事なスフィアを、[illegible]落としたら[illegible]ルブランのバイクへの潜入[illegible]たちは[illegible]スフィア[illegible]変装用の戦闘服[illegible]行動を開[illegible]発見し、[illegible]戦闘員を撃退[illegible]戦闘服とスフィアを一度に手[illegible]

ミッション14【寺院の魔物を退治せよ!(ジョゼ寺院)】

お助け屋として各地をまわり、数々の事件を解決してきたカモメ団。そこへ、以前カモメ団の助けを断ったマキナ派からSOSが届く。ジョゼ寺院から出現した魔物を自力で退治しようとしていた彼らだが、リーダーのギップルが姿を消した矢先に自作の機械兵器を魔物の親玉に乗っ取られ、苦戦をしいられていたのだ。その親玉とは、かつてユウナととも戦った召喚獣イクシオンだった。ユ・リ・パは、機械と融合して数段手強くなったイクシオンを倒し、どうにかさわぎを収める。

ミッションR【マキナ派の自信作に挑戦!】

新たな機械を生み出すため試行錯誤を重ねてきたマキナ派が、ついに試作品の完成にこぎつけた。そのエクスペリメントという新型機械兵器の調子を試そうと、カモメ団を呼び出すマキナ派。しかしエクスペリメントは、幾度も強化や改造をほどこされるうちに、暴走して手がつけられなくなってしまう。困り果てたマキナ派に頼まれ、ユ・リ・パはエクスペリメントを倒して事態を収拾。その帰り道でパインはユウナとリュックに語る。アルベド語を習ったのは自分の世界を広げるためだったが、世界を広げるにはまず自分の心を開かなければならないことがわかったと。そして、ユウナたちのおかげで自分は変われたのだ、と——。また少し、絆を深めるユ・リ・パだった。

【CHARACTER】

マキナ派のリーダーであるギップルみずから、発掘希望者の面接を担当。もっとも、ユウナたちが会いに行った時点では、まだ3人しか見ていないのにネをあげていた様子。じっとしているのが苦手?

⬅ユウナたちへの接しかたを見るかぎり、採用不採用はおおかたフィーリングで決まるようだ。

各地で精力的に活動をはじめたルブラン一味が、ジョゼ街道一帯を占領。街道のどこかに落としたスフィアを探すためらしい。

⬅ミッション前後にバイクの運転手と話せば、ルブラン一味が強引にバイクを借り切っていたことがわかる。

「大召喚士様」というひとりの英雄に頼るべきではないと考えるギップルは、カモメ団の手助けを断り、魔物事件も自分たちの力で乗り切ってみせると宣言。周囲にもそう呼びかけているところから、スピラ全体の体質を変えようとの意気込みがうかがえる。

⬅ギップルの冗談に本気であわてるリュック。彼女はカッコよくなった幼なじみに内心ドキドキだが、ギップルは全然気づいてない……。

リーダー不在で青年同盟や新エボン党は混乱のきわみにあったが、マキナ派の人々は冷静に事態に対処する。これは、自分を頼りに生きるという考えかたがアルベド族に根づいているせいもあるだろう。

⬅マキナ派の人々はヴェグナガンのことを知っている。ヌージたちとちがってギップルは、グループの者にヴェグナガンについて話していたようだ。

ビーカネル砂漠で魔物があばれているせいで部品が届きにくくなったものの、マキナ派の念願だったオリジナルの機械はついに完成。今後は異界のエネルギー調査に向かうという話も。

⬅マキナ派が最強兵器造りに力を入れていたのは、ヴェグナガンへの対抗手段を練ろうというギップルの考えからかもしれない。

MAP GUIDE ジョゼ街道～寺院前広場

ルカの北からミヘン街道、キノコ岩街道とつづいてきた道は、ここジョゼ街道へつながる。ジョゼ街道は、主要な交通路のなかでも手強い魔物が出現することで知られていたが、現在はマキナ派のバイクで街道入口と寺院付近の三叉路とを往来できるようになり、魔物に襲われる危険はグンと減った。

寺院前広場

雷キノコ岩

ジョゼ街道

幻光河へ

キノコ岩街道へ

ジョゼ寺院

かつて多くの参拝客でにぎわった由緒正しいエボンの寺院。いまはマキナ派の拠点である。祈り子が消えた現在も雷光がほとばしっているところを見ると、ジョゼ寺院の雷の力は単に祈り子の力によるものではないらしい。その点、祈り子の消滅とともに氷が溶けて湖の底に沈んだマカラーニャ寺院とは対照的と言える。

試練の間

居住区(右)

大広間

幻光河

STORY OF MOONFLOW

澄んだ水の流れを幻光虫の光が彩るスピラ随一の景勝の地。かつては『シン』におびえ、美しい景色を楽しむ余裕のなかった人たちも、いまではこの地に足を止め、悠久の流れを見つめて心を休める。そんな人々にさらなる楽しみをもたらそうとする人物――トーブリ。人々が胸に描く夢と、そのひとつひとつをつなごうとする彼の夢が、幻想的な光が浮かぶ河岸にてつむがれていく。

【EPISODE】

STORY Lv. 1

ジョゼ大陸の南北を隔てて流れる雄大な河、幻光河。かつて「シン」がいたころ、ここを訪れる者はただ渡河のみを目的とし、この地の美しい風景に心ひかれたとしても立ち止まることはなかった。しかし、いまでは旅人が増えただけでなく、観光のみを目的として多くの者が集まるように。そんな人々を、景色以外のことでも楽しませようと、イベントプロモーターのトーブリは、とあるイベントの企画を練る。一方で、盗賊による被害が、この地の人々のあいだで深刻化していた。

STORY Lv. 2

トーブリ主催によるイベントの企画は順調に進み、河畔ではライブチケットが売られるようになった。トーブリを全面的に支持しイベントを心待ちにする者、冷静にことの成りゆきを見つめる者――さまざまな人が見守るなかで、イベントの日はしだいに近づいていく。

STORY Lv. 3

トーブリがプロデュースした、音楽をテーマとするライブイベントが、いよいよ河岸で開催された。しかし、見物客は落胆の色を隠せず、ライブはちっとも盛り上がらない。もっと知名度の高い人材が必要なのか？　何を使えば華が出るのか？　トーブリは悩む。

STORY Lv. 4

ライブは大失敗のうちに終了。莫大な負債を抱える身となったトーブリだが、ユウナたちからコンサートへの協力を呼びかけられ、つぎなるイベントの成功のために意欲を燃やす。部下のハイペロ族たちも、"親方"トーブリの力になろうと、コンサートの宣伝に精を出すのだった。

STORY Lv. 5

★エピソードコンプリート

ユウナのコンサートにひと役買ったトーブリが、幻光河でのライブに再挑戦した。スピラの人気者シパーフ上の舞台を電飾で楽しげに飾り立て、楽団員を招いて行なわれたライブに、観客は大喜び。プロモーターとしてのトーブリの名声もスピラ中にとどろくことになった。夢がかなったと満足しつつ、次回への構想を練るトーブリ。今後も彼の手により、楽しいイベントが催されていくことだろう。

★エピソードエンド・そこそこの盛り上がり

ユウナのコンサートにひと役買ったトーブリが、幻光河でのライブに再挑戦した。シパーフを用い、楽団員を招いて行なわれたライブに、観客はまずまずの反応を見せる。プロモーターとしてのトーブリの名声もそれなりに広まるが、彼はその結果に満足できず、次回の構想を練るのだった。

★エピソードエンド・盛り上がりに欠ける

ユウナのコンサートにひと役買ったトーブリが、幻光河でのライブに再挑戦した。しかし、荷車の上でハイペロ族が演奏、と相変わらず工夫のないライブに、観客の反応はイマイチ。トーブリみずから飛び入りしてライブを盛り上げようとするもうまくいかず、彼は次回の構想を練るのだった。

【MISSION】

C【輸送車を護衛!】

I【チケットの販売!】

16【トーブリをさがせ!】

【CHARACTER】

幻光河の中心人物と言えば、ペルペル族のイベントプロモーター トーブリ。彼は何としても河岸でのイベントを成功させようと、スフィアをダシにユウナたちをも手伝いに引きこんでしまう。

⬅盗賊から荷物を守り通せば、ハイペロ族もトーブリも大喜び。荷物を奪われないことは、STORY Lv.5でのエピソードコンプリートにも必須だ

河畔でのイベントの準備が順調に進み、トーブリはチケットの販売を開始。一方で、当初予定していた演奏者が出られなくなるハプニングが起こり、彼は急きょマカラーニャの森でかわりを探させる

⬅STORY Lv 2では、チケットが売れずに困っているハイペロ族の姿が、幻光河のみならず各地で見られる。

幻光河ライブの様子と盛り上がり具合は、STORY Lv 2でのミッションのコンプリート状況で変化。I【チケットの販売!】でチケットをより多く売り、J【楽団員を探せ!】で楽団員を呼んでいれば、ライブの内容は良くなるのだ。もっとも、どの場合でも盛り上がりに欠け、トーブリがユ・リ・パの起用をひらめくことには変わりない。

⬅マカラーニャの森にいたヘライたちが演奏するパターン。音楽は良いが、イマイチ盛り上がらず……

➡楽団員を呼ばなかった場合は、トーブリの部下のハイペロ族たちが楽器を演奏している

幻光河の南岸から北岸までフルに使い、借金取りから逃げまわるトーブリ。小柄な身体を活かして、スクーターで爆走し、木の上に隠れ、あまつさえシパーフまで利用する彼の逃走ぶりは見ものだ

⬅幻光河に集まった人々は、どちらかと言えばトーブリ寄りの視点で両者の追走劇を見守っている。

最終的にライブが盛り上がるかは、最初の幻光河ライブに関する3つのミッション(C【輸送車を護衛!】、I【チケットの販売!】、J【楽団員を探せ!】)のコンプリート状況で決まる。すべてのミッションをカンペキにこなしていれば、「人々の心をつなぐ」というトーブリの念願がかない、そのプロモーターとしての地位も確立するのだ。

⬅エピソードコンプリートの流れの場合、ユ・リ・パがライブに飛び入りできる

➡一番盛り上がらないパターンがコレ。この流れだと、トーブリはふたたび借金取りに目をつけられることに

幻光河・北岸

シパーフに乗って南岸から河を渡ると、ここへたどり着く。南岸の道が開放的な雰囲気だったのにくらべ、木々がうっそうと茂っており、集落全体か巨大な木のようなグアドサラムへと違和感なくつながっている。

COLUMN スピラの人気動物シパーフ

大きな身体で悠然と歩くシパーフは、子どもを中心に人気が高く、ワッカやシンラの言葉を借りれば「男子永遠のあこがれ」。「X」では幻光河で渡河に用いられているものしか確認できなかったが、「X-2」ではキノコ岩街道沿いの海中やビーカネル砂漠、はてはガガゼト山中の温泉でまでも見かけられるようになった。海を渡って移動するというシンラからの情報も総合すると、その行動範囲は思いのほか広いようだ。

北岸シパーフ乗り場(広場)

北岸シパーフ乗り場(入口)

グアドサラム

STORY OF GUADOSALAM

野心を抱いたスフィアハンターが集まり、あやしげな情報を交わす、危険な香りの漂う街——「X-2」のグアドサラムは一見、スフィアハンターの拠点としてのみ存在しているかに思える。"死者の国"異界の入口があるがゆえの静寂で神秘的なかつての雰囲気は、時代の変化とともに失われてしまったかのようだ。それでも、STORY Lv.5でグアド族の姿を見ると、やはりここはグアド族の街なのだと感じずにはいられない。

【EPISODE】

STORY Lv.1

亜人種グアド族の居住地であったグアドサラムは、いまや、多種多様な者の欲望がうずまく街となった。ロンゾ族の襲撃を恐れたグアド族がマカラーニャの森へと去ったのち、ルブラン一味をはじめとするスフィアハンターが集まり、立地の良さからここを拠点にすえたのだ。死者に会えるということで多くの参拝者を集めていた異界も、幻光虫の状態が不安定なために入口が閉ざされ、再公開のめどは立たぬまま。「神秘的な街」グアドサラムは、すでに過去のものになろうとしていた。

STORY Lv.2

カモメ団からスフィアを奪ったのを皮切りに、ルブラン一味は各地で精力的に活動をはじめた。つぎの予定を周囲に隠すつもりがあるのかないのか、堂々と行動する一味の者。集まったスフィアハンターたちは、そんな一味の様子をながめつつ、自分たちのハントの計画を練る。

STORY Lv.3

青年同盟と新エボン党の対立や寺院からの魔物の影響はないものの、ヌージが失踪したことでルブランがひどく落ちこみ、ルブラン一味解散のウワサまでささやかれるようになっていた。心配するウノーとサノーは、あの手この手でどうにかして彼女の気をまぎらわせ、励まそうとする。一方、この地を拠点とするスフィアハンターたちは、各地に眠ると言われる洞窟と、そこに隠されているはずの宝の話で持ちきりだった。

STORY Lv.4

愛するヌージのいない状況に耐えかねたルブランは、彼を捜すためにアジトを飛び出し、ルブラン一味までもがリーダー不在の状態に。内心では不安に思いながらも、結束の固い一味の構成員はつとめてふだんどおりの生活を送り、彼女の帰りを待ちつづける。

STORY Lv.5

★エピソードコンプリート

マカラーニャの森に隠れ住んでいたグアド族が、ヘライたち楽器亜人種を連れて帰ってきた。彼らは、ヘライたちの奏でる音楽の美しさに心を打たれ、その音楽を守ることに、新たな道を見いだしたのだ。長らく不在だった族長にはトワメルが就任。本来の住人がもどって、グアドサラムにふたたびおだやかな時が流れはじめるのだった。

★エピソードエンド

ロンゾ族がマカラーニャの森に攻め入り、森に逃げていたグアド族は滅亡した。グアドサラムに本来の住人がもどることは、もはやない。そして、この地に眠る彼らの想いを受け継ぐ者も、それに気づく者もいないのだ。グアドサラムは今後スフィアハンターの拠点としての歴史を重ねていくのだろう。それもまた時代の定めなのか。

【MISSION】

10【盗られたら盗り返す!】

[illegible]

【CHARACTER】

スフィアハンターが大勢集まり、全体に雑多な雰囲気が漂う、ルブランのアジトの門は閉じており、ルブランやウノーたちに会うことはできない。

⬅アジトの門番は当初、一味のライバルであるカモメ団に冷たいが、STORY Lv.2の終盤で共同作戦を行なったのちは態度が軟化する。

アジト潜入作戦で、ルブラン一味の生活ぶり(?)が明らかに。ちなみに、潜入前の街の人のウワサ話は、戦闘服が手に入る場所のヒントになっている。

⬅合体したスフィアを見た直後らしいヌージとルブラン。青年同盟には黙っていたヌージだが、ルブランにはヴェクナカンのことを教えていた模様。

ヌージの失踪に落ちこんだルブランは自室にこもり、どんなにユ・リ・パが挑発しても効果ナシ。心配したウノーたちは彼女を励ますネタを探そうと、ベベルで入手したスフィアの上映会を行なうが、そこで意外な事実がつぎつぎと発覚する。ヌージもベベルに潜入していたこと、そしてティーダ似の青年が1000年前の人物であることが……。

⬅ルブランをなぐさめようと悩むウノーとサノー。ヌージのモノマネなど、はたから見ると首をかしげそうなことでも、彼らは真剣。

➡ルブランがスフィアハンターのリーダーとして張り切ってきたのは、ひとえにヌージのためだった。純情一途なルブラン……。

ルブランはヌージを捜すためアジトを飛び出し、サノーはそんな彼女を捜す旅に。ウノーをはじめとするルブラン一味の構成員は、自分たちの今後を心配し、ルブランの良さを改めて実感する。なんだかんだ言ってもルブランは、部下の人望厚い、良きリーダーなのだ。また、ウノーの口からは、ウノーとサノーの過去が明らかに……。

⬅過去を気にしないルブランに、多くの戦闘員が救われていた。だからこそ「ルブラン様はなんでもアリ!」なのだ。

➡アジトの留守を預かったウノーは、自分たちがかつて寺院の下で汚れ仕事をしていたとユウナに打ち明ける。

グアドサラムの物語は、マカラーニャの森やガガゼト山と密接に関わっている。以前ガガゼト山でロンゾの出陣を阻止していればグアド族は助かり、マカラーニャの森にいた楽器亜人種とともに生きる道を見つけて大団円に。ロンゾの出陣を阻止していなければグアド族は命を絶たれ、あと味が悪いままエピソードが結末を迎えるのだ。

⬅族長の補佐役を長年つとめてきたトワメルだが、今度は自身が族長として仲間のためひと肌脱ぐことに。

➡グアド族が街にもどってくれば、開かずの家の謎も解けて、なかへ入れるようになる。

MAP GUIDE ✪グアドサラム

かつてグアド族が住んでいた街。木の根が張りめぐらされたような独特な構造をしており、いくつもの道が複雑に交差している。以前は大勢の人が異界参りにこの地を訪れていたが、現在は異界に入れないため、参拝客の姿は見られない。

開かずの扉

異界への道

雷平原へ

ショップ

トーブリ事務所

幻光河へ

情報屋

MAP GUIDE ✪ルブランのアジト

もとはクアドの族長代々の館で、『X』ではシーモアの屋敷だったが、ルブランが乗っ取り、改良を加えた。地下に新たに築かれた「ひみつエリア」にはウノーたち幹部の部屋があり、各地でハントしたスフィアも置かれている。壁や床、クッションにベッドカバーと、随所にルブランマークが入っているのがポイント。

ウノーたちの部屋

ルブランの部屋

リビング

エントランス

雷平原

STORY OF THUNDER PLAINS

つねに雷雨という厳しい自然にさらされてきた雷平原には、人間の居住区としての歴史はない。アルベド族が文明の先端をになうようになった時代性を反映するかのように、今日彼らの手によって落雷からの防衛策は確立されたが、それでも人はこの地を通り過ぎていくのみ。ユウナのコンサートに集まった人々の感動も、時代の流れにとまどうシドの想いも、みな彼らそれぞれの居場所へと運ばれ、そこで息づいていく。

【EPISODE】

STORY Lv. 1
STORY Lv. 2
STORY Lv. 3

有史以来絶えず落雷に悩まされ、「越すに越されぬ雷平原　行く手をはばむ稲光」との歌が口ずさまれるほど旅の難所として知られてきた雷平原だが、永遠のナギ節到来によって変化が生じた。『シン』のいない安心感から人々の往来が増えたのに応じ、アルベド族が避雷塔を再調整。その結果、避雷塔の性能が飛躍的に高まり、旅人が落雷に打たれる危険がなくなったのだ。だが、いくら安全になったとはいえ、雷平原は人の居住区にはなりえぬ旅の通過点。厳しい自然や魔物との戦いのなか、スピラの北と南を往来する旅人の人間模様が、日々交錯していく。

STORY Lv. 4

リーダーの失踪で混乱するみんなの心をひとつに――そんな願いをこめたユウナのコンサートが、雷平原で開かれることになった。広大な土地を埋めつくすほどに集まった観客たちだが、新エボン党派と青年同盟派が鼻を突き合わせ、あわや暴動といったさわぎに。緊迫した会場にユウナは進み出て、そして歌う。「シン」を生んでしまった1000年前の争いを、悲劇を、もうくり返したくない――古の歌姫レンの想いと一体化したユウナの想いが、人々のわだかまりを溶かしていく。やむことのなかった雷雨もいつしかやみ、雲間からはひとすじの光が……。一瞬のことだったがそれは、未来にたしかな希望がある、と感じさせるものだった。

STORY Lv. 5

大盛況のうちに幕を閉じたユウナのコンサート。観客も去り、雷平原も以前の姿を取りもどすかと思いきや、コンサートで使われたスフィアスクリーンの影響で、雷が好物の魔物が大量発生するという異常事態が起こってしまう。事態を収拾しに訪れたカモメ団は魔物さわぎを無事解決。あとには無数の壁が入り組む謎に満ちた洞窟が、冒険者を誘うかのように新たに口を開けていた。スピラの北と南を行きかう旅人を、そして好奇心に満ちた冒険者を、雷平原は今日も、雷光とともに待ち受ける。

【MISSION】

16【魔物のお客はお断り!】

[illegible]

8【避雷塔の魔物退治!】

[illegible]サートは人々の心に大きな感銘を与えたが、[illegible]雷平原にもまた、並ならぬ影響をおよぼしていた。[illegible]が発明したスフィアスクリーンが、[illegible]雷平原に放出。そのせいで魔物が異常発生し、[illegible]ていたの[illegible]コンサートのあ[illegible]駆けつけた[illegible]に集ま[illegible]ハハを倒し[illegible]を取りもどす

【CHARACTER】

ユウナの独白で、リュックがこの地で雷キライを克服したことが判明する。『X-2』のリュックがバトル中に「サンダー」を受けてさわがないのも納得。

⬅落雷のたびに大さわぎし、旅行公司で休憩しようと懇願していた「X」のころのリュックを思うと、感慨深い発言。

ザナルカンド遺跡でシドに文句を言っていた場合、落ちこんだシドが南部でひとりうなだれている。2年前からユウナには自分なりに気をつかっていただけに、彼女の非難は相当ショックだったらしい。

⬅仕事を放り出して「頭冷やしてる」とは……あまりに子どもっぽい態度をとるシドに、娘のリュックもあきれ顔。

STORY Lv2でシドと話していた場合、シドがユウナに謝罪。また、以前シドに文句を言わなかった場合、彼はこの段階で現れ、ザナルカンドでの観光業をサルに妨害されたいらだちをぶちまける。

⬅リアンとエイドも登場。キマリのツノを治す方法を探し、ガガゼト山→ナギ平原→雷平原と南下してきたらしい。

ユウナのコンサートを聴こうと、各地から集まってきた観客たち。対立するグループ同士でいがみ合い、あわや暴動といった事態にまでなるが、ユウナの歌声はそんな彼らの心に確実に変化をもたらす。

⬅みんなの心を結び合わせたい――願いを歌にこめて熱唱するユウナ。彼女の想いは、古の歌姫レンの想いと重なり、奇跡を起こす……。

新たな洞窟に潜って出られなくなってしまったシドが、ユウナたちに助けられ、飛空艇セルシウスに乗りこむ。アニキと長らく仲たがいしていたシドだが、この場面ではしぶしぶ謝罪。しかし飛空艇で、親子ゲンカは再燃することに。

⬅娘たちの成長を期待してはいたが、女の子がこんなに強いなんて、と驚くシド。彼の「女の子」観は、のちに飛空艇内で物議をかもす。

雷平原・南部

実際には東西に相当の広がりを持つ雷平原だが、ゲーム中で歩きまわれる範囲は、南北へ突っ切るように中央部に伸びた道の周辺のみとなっている。『X』では『落雷避け』、『X-2』では『避雷塔調整』と、落雷にまつわるミニゲームが行なえるのが特徴。このマップはその南半分、グアドサラムに接した区画だ。

避雷塔

サボテンダー？の石碑

壊れた避雷塔

グアドサラムへ

MAP GUIDE ✪雷平原・北部

平原南部の北端でふた手にわかれた道は、左手は旅行公司を経由し、右手はそのまま、ここ平原北部へとつづく。遠くに見える10番避雷塔は、『X』のときから存在したが、そばに近づけるのは『X-2』のみで、しかも直接歩いては行けない。

マカラーニャの森

STORY OF MACALANIA WOOD

時代の過渡期には、失われるものがかならずある。『シン』が消え、祈り子が夢見ることをやめたとき、この森の終焉もおのずと決まった。そこで問題となってくるのは、マカラーニャの森に生きる者の進む道だ。楽器亜人種、グアド族、そして商人たち——さまざまな者がそれぞれの生を模索する。思い出を振り返り未来に目を向けたとき、見いだせるのは希望か、絶望か。マカラーニャの森は生きることの意味を、根本から人々に問いかける。

【EPISODE】

STORY Lv.1

祈り子が力を失えば森も消える——そんな言い伝えどおりのことが、マカラーニャの森に起こりつつあった。マカラーニャ寺院の祈り子が沈黙し、その放つ凍気が消えると同時に、湖の氷が溶けて寺院は水没。マカラーニャの森全体に満ちた神秘の力も急速に失われ、森全体に滅びの影が這い寄りつつあったのだ。この地に昔から住んできた楽器亜人種は森の終わりを感じ取り、それも定めと受け入れる。ロンゾ族の復讐を恐れてこの地へ逃げこんだグアド族もまた、生きる希望を失い、森と運命をともにしようとしていた。一方、マカラーニャ湖畔では、オオアカ屋や旅行公司の店員といった商人が、環境の悪さにもめげずに店を盛り立てようと悪戦苦闘する。

STORY Lv.2

STORY Lv.3

寺院の祈り子の間から魔物が出現するさわぎが各地で起きるなか、マカラーニャ湖のほとりでは、湖底に没した寺院の祈り子の影響でか魔物が大量に発生。森の環境は悪化するばかりだった。ロンゾ族が森に攻め入ってくるとのウワサもあり、マカラーニャに不穏な空気が漂う。

STORY Lv.4

★エピソードコンプリートの流れの場合

ロンゾ族が攻め入る心配は杞憂に終わり、マカラーニャでは世間のリーダー失踪さわぎとは無縁の静かな時が流れていた。とはいえ、森の滅亡はもはや避けられそうにない。楽器亜人種はこの地に別れを告げるが……。

★エピソードエンドの流れの場合

グアド族に恨みを抱くロンゾ族が、マカラーニャの森に攻め入った。各所でグアド族の断末魔の声が響き、マカラーニャの空は朱に染まる。楽器亜人種もこの地に別れを告げ、住人たちの消えた森を滅びの気が包む。

STORY Lv.5

★エピソードコンプリート

マカラーニャの森に隠れ住んでいたグアド族は、楽器亜人種の音楽を守ることに生きる道を見いだし、彼らを連れてグアドサラムへ帰郷した。住人たちがひとり残らず去り、いっそう静かになったマカラーニャの森は、淡い最後の光を放つ。森は静かに消えていくが、この地で生まれた想いは、消えずに残りつづけるだろう。

★エピソードエンド

マカラーニャの森に隠れ住んでいたグアド族は、復讐に燃えるロンゾ族の手により命を絶たれた。もはやグアド族が存在したことを示すものは、この森には何もない。彼らの抱える想いや記憶も、すべて無に帰したのだ。楽器亜人種も姿を消し、誰もいなくなったマカラーニャの森。やがてはこの森自体も、静かに消えていくのだろう

【MISSION】

【CHARACTER】

ミッションD【オオアカ屋を追え!】

旅行公司からマカラーニャ湖畔の店舗を買い取って商売していた、23代目オオアカ屋。しかし、マカラーニャ寺院が水没した影響で客足がさっぱり伸びず、莫大な負債を抱えることになってしまった。支払い不能で逃げ出した[illegible]カ屋に、アルベド族の借金取りが迫る。ユウナたちは借金取りにかわってオオアカ屋を追跡[illegible]じゅうを逃げまわったオオアカ[illegible]は観念し、ユ・リ・パの言うことに従うのだった。

森にはグアド族がちらほら顔を見せており、そのなかのひとりであるトワメルが、スフィアの泉にて一族の事情を聞かせてくれる。湖畔での商売に大コケしたオオアカ屋は、借金取りから必死に逃亡中。

⬅不吉な言葉を残して、つぎつぎと消える楽器亜人種。もっとも、ドンガとプクタクはよく見ると消えてはおらず、青い蝶に変身している。

[illegible]J【楽団員を探せ!】

[illegible]の森では、トーブリの部下のハイペロ族が、幻光[illegible]してくれる楽団員を探していた。楽団員探しを[illegible]リ・パは、森に住む楽器亜人種のベライに出演を依[illegible]、青い蝶に変身している楽器亜人種の仲間――ド[illegible]を探し出し、もとの姿にもどして事情を話す。3[illegible]諾し、楽団員探しは一件落着。しかし、「祈り子が[illegible]も自分たちも滅びる」という彼らの確信めいた言葉[illegible]心は暗く沈む。

幻光河で荷物運びに苦戦していたハイペロ族が、今度は森で楽団員探し。ライブへの出演を請け負ったベライたちは、みずからの消滅を匂わせる。

⬅ハイペロ族が森で楽団員を探すハメになったのは、本来出演予定だったホルンたちをアニキが飛空艇に乗せ、船酔いさせてしまったため。

[illegible]M【旅行公司の安全を確保せよ!】

マカラーニャ湖畔の旅行公司からSOS信号を受け取ったお助け[illegible]メ団。駆けつけたユ・リ・パを待ち受けていたのは、旅行公[illegible]む魔物の群れだった。各地の寺院の祈り子の間から魔[illegible]沈んだマカラーニャ寺院が魔物の発生と関係し[illegible]にちがいない。息つく間もない連戦のすえに魔物の群れを[illegible]駆けこむユウナたち。しかし、すでに致[illegible]っていた店員は、謎めいた言葉を残し息絶える。彼が湖底[illegible]いう、魔物とも機械ともつかぬ影とは、はたして……?

ユ・リ・パの健闘もむなしく、旅行公司のアルベド族は魔物に襲われて落命。オオアカ屋が借金を全額返済していた場合、アルベド族に金を返しにきたオオアカ屋が彼らの死に衝撃を受け、その遺志を継いで湖畔で店をつづけると誓う。

⬅借金取りのアルベド族も、商売を実らせたい想いは同じ――彼らの遺志を継ごうと決意したオオアカ屋の口調は、いつになく真剣だ。

森の様子は、STORY Lv.4のガガゼト山でロンゾの出陣を阻止しているかどうかで異なるが、楽器亜人種が消えていくことに変わりはない。また、オオアカ屋が借金を全額返済していると、彼は湖畔の旅行公司で奮闘。客が誰も寄りつきそうにないなか、さまざまな呼びこみを試している。ユウナのコンサートにも、商売を兼ねて向かったようだ。

⬅「祈り子が大地を揺るがす大きな力に引きこまれた」という楽器亜人種の言葉の意味は、STORY Lv.5で明らかに。

➡オオアカ屋が営業中だと、彼の弟ワンツも登場。家出先からもどってはみたが、店へ入るに入れずまごまごしている。

森の住人たちのたどった運命によってエピソードコンプリートかエンドかが決まり、それにともないユウナたちの「思い出」のとらえかたも変わる。また、オオアカ屋が湖畔で商売していた場合、店での立場をなくし家出していた弟のワンツが店に復帰。オオアカ屋のエピソードがコンプリートし、彼ら兄弟はそろって商売をはじめることに。

⬅エピソードコンプリートの場合、ユウナは、かつてティーダと心を通わせた大切な場所――聖なる泉で、思い出にひたる。

➡オオアカ屋は、STORY Lv.4のガガゼト温泉で入浴中にひらめいた自作の歌を、弟に伝授しようとする。

MAP GUIDE ☆マカラーニャ湖

薄暗いマカラーニャの森からマカラーニャ湖に近づくと、一転して真っ白な光景が広がり、凍りついた空気があたりを覆う。これは、かつて湖の中心に建っていたマカラーニャ寺院の祈り子が、強烈な凍気を放っていたなごりだ。しかし2年前、祈り子が沈黙すると同時に湖の氷が溶けて寺院は水没。今日、湖畔を訪れる者はほとんどいない。

マカラーニャ湖

スフィアの泉

旅行公司　マカラーニャ湖支店

ビーカネル砂漠

STORY OF BIKANEL DESERT

アルベド族の隠れ里であったビーカネル島は、いまや発掘の舞台として、スピラ中の人を集めるようになった。各地の人々が、己の夢実現のための糧を発掘でかせぎ、あるいはそのツケを払う――そんなビーカネルの現状は、寺院支配下での公平さが失われ勝者と敗者の差が出はじめた新時代の側面を、如実に反映したものと言えるだろう。だが、時代が変わっても、失敗にめげないアルベド族の心意気だけは、変わらずこの地に残りつづけている。

【EPISODE】

STORY Lv.1 / STORY Lv.2

2年前までアルベド族がエボン寺院の迫害を逃れて隠れ住んでいた、ヨセ大陸西の島ビーカネルの砂漠。ホームが失われた現在も、アルベド族の幾人かはここにキャンプを張り、砂に埋もれた古代文明の遺産を掘り出そうとしていた。見つかった部品の多くはジョゼ寺院にいるマキナ派に届けられ、新たな機械へと生まれ変わるのだ。この砂漠で発掘作業に従事しているのはアルベド族だけではない。発掘でかせごうともくろむ者や、借金を返せずムリヤリ連れてこられた者……さまざまな事情を抱えた者がスピラ各地から集まり、厳しい環境のもと、日夜労働に励むのだった。

STORY Lv.3

発掘キャンプの人々によるビーカネル砂漠の調査は、わずかずつではあったが着実に進み、サボテンダーの一族が暮らす謎多き地域――サボテンダー自治区とも、友好関係が築かれつつあった。そんなある日、自治区の長であるサボテンのマルネラが、発掘キャンプの者に面会を求めてくる。彼女は、かつて先祖が地中に封印した恐ろしい魔物の復活をいち早く察知し、危機感をつのらせていたのだ。

STORY Lv.4

各派のリーダーの失踪もどこ吹く風で、発掘に精を出すビーカネルの人々。だが、マルネラが予見していた魔物復活の兆候はいよいよ表面化し、砂漠での生活をおびやかしていた。魔物を退治しようとして返り討ちにあうキャンプの面々。やがて、キャンプ本営にも危機が迫る。

STORY Lv.5

熱砂の下に封印されていた太古の魔物アングラ・マンユが、ついに完全に覚醒した。無数の手下を引き連れてサボテンダー自治区に迫る魔物の侵攻を食い止めるには、サボテンダーの門番を集めて伝承の結界を張るしかない。マルネラが渾身の力で魔物を防いでいるうちにユウナたちが門番を集め、ギリギリで結界は完成。しかし、マルネラはすでに力を使い果たしていた……。一方、自治区への侵攻をあきらめた魔物は、今度は発掘キャンプを襲撃。手も足も出ないキャンプの人々を救うため、ユ・リ・パは魔物に戦いを挑み、見事これを打ち破る。魔物による被害は決して小さくなかったが、ナーダラたちキャンプの人々の表情は明るい。生きてさえいれば可能性はある、また何度でもやり直せばいい――踏まれてもなお立ち上がるアルベド族の精神が、厳しい砂漠での生活をささえていくのだ。

【MISSION】

E【アルベド機械の部品発掘】

[illegible]

S【オアシス調査】

[illegible]

T【サボテンダー探し】

[illegible]

U【最後のサボテンダー探し】

[illegible]

V【砂漠の最終決戦!】

[illegible]

【CHARACTER】

発掘キャンプのリーダー、ナーダラは、相手が誰でも仕事に関しては手加減ナシ。そんな彼女の期待に応えすぎたユウナは、そのせいで便利な人材として、いろいろな用事へ駆り出されるハメに……

⬅人を勢いに乗せて働かせるのがうまいナーダラ。その依頼の内容は、物語が進むにつれエスカレートしていく

ユウナの実力を認めたナーダラは、調子のいい言葉で彼女をオアシス調査に派遣。また、以前マカラーニャの森でオオアカ屋を借金取りに引き渡していた場合、彼が砂漠南部で強制労働についている

⬅重労働にため息のオオアカ屋。ちなみにトーブリも、借金のカタとしてここへ連れてこられる予定だった模様

ナーダラが今回ユウナを派遣したのは、サボテンダー自治区のマルネラのもと。マルネラはアンラ・マン1の復活を懸念し、ナーダラを呼んでいたのだ。

⬅サボテンの言葉を理解できる唯一の人物、ヘンソ。まだ幼い子どもながら、マルネラの役に立とうと、一生懸命に通訳をつとめる

サボテンダー自治区はまだ無事だったものの、発掘キャンプでは、魔物による被害がいよいよ深刻化。いつものごとくユウナに解決を頼むナーダラだが、その矢先に魔物が襲来して大変なことに。

⬅ヘンソはシンラにあこがれている――心のうちをマルネラに言い当てられたヘンソは、照れるあまり……

魔物のせいでキャンプはメチャクチャになるが、ナーダラたちはめげない。エピソードコンプリート時には、ユウナとリュックが発掘キャンプでごちそうになり、ふたりが大食いという事実が新たに判明

⬅魔物に壊されたキャンプも少しずつもとにもどり、力つきたマルネラのあとにも新たなマルネラの芽が……

砂漠西部

砂漠で発掘生活を送るアルベド族たちの拠点、発掘キャンプがある場所。ホームが失われた現在、砂漠でもっとも開発が進んだ地域となっている。なお、この場所は、地形的には『X』ではじめてビーカネル島を訪れたさいリュックと合流することになる、砂漠東部のセーブスフィア近辺と一致するが、縮尺は大きくちがう。背景の遺跡を参考に見くらべてみよう。

オアシス

発掘キャンプ

サボテンダー自治区

サボテンダーの一族が住む独立区域。「サボテンダーの里」と呼ばれていた『X』のこの場所では、最初に砂嵐の結果が張られており、砂漠にいる10人の門番と「はりはりまんぼん」で勝負し、結界を解くことに。逆に『X-2』では、サブイベント『修行の成果』で門番たちと勝負して彼らをこの地へ呼びもどし、砂嵐の結界を復活させる流れとなっている。10人のサボテンダーの門番の名前も、『X』に登場したものと同じ。彼らは、2年前のティーダとの勝負で何かを感じ、修行の旅に出たのだろうか？

COLUMN ビーカネル砂漠について

この砂漠の正式名称は「サヌビア砂漠」だが、ビーカネル島全域を占めていることから、「ビーカネル砂漠」の呼び名が定着した。頻発する砂嵐のせいで地形は絶えず変化しており、砂嵐を避けようとキャンプが場所を移すこともしばしば。STORY Lv.1で、この地の出身者であるリュックの案内があっても遭難してしまうのはそのためかもしれないが、『X』のときから彼女の道案内がアテにならなかった点を考えると……。

ベベル

STORY OF BEVELLE

キノコ岩街道が青年同盟の本拠地であるように、ベベルは新エボン党の拠点であり、この地の物語は新エボン党員の歩みによってつづられる。機械兵器ヴェグナガンやスフィアに映る牢獄といった、ユウナたちの物語の核心に迫る数々の謎を秘めた場所だが、住人たちのほとんどは、自分たちの住む場所に秘密が隠されていることを知らない。彼らも、ほかの地域の者同様、時代の変化にとまどいながら道を模索していくのだ。

【EPISODE】

STORY Lv. 1

エボンの教えの崩壊とともに、エボンの総本山ベベルの街は大混乱におちいったが、そんな彼らの受け皿となったのが、トレマが創設したエボン寺院の後身組織「新エボン党」であった。急激な時代の変化に慣れぬ人々の支持を集め、古きものの良さを説きつつ、エボン寺院時代の欠点を是正することを目標に掲げる新エボン党。しかし、根本的な体質は寺院時代から変わっておらず、若き議長バラライひとりが万事を掌握している状態だった。そんななか、新エボン党に対抗する形で結成された過激なグループ「青年同盟」の存在が、党員たちに不安を投げかける。

STORY Lv. 2

キーリカ島でのスフィア争奪戦で青年同盟との溝を深めた新エボン党は、本拠地ベベルの警備を一段と強化した。殺気立つ雰囲気のなか、党本部に侵入者ありとの極秘情報が。それとほぼ同時に議長のバラライも行方をくらまし、党員たちは落ち着かない時を過ごす。

STORY Lv. 3

ほかの寺院とちがって魔物の出現はたいしたさわぎを呼んでいないものの、議長バラライの不在がいよいよ表面化し、新エボン党は混乱のきわみにあった。エボン寺院時代に幹部層が秘密主義を通した過去があるだけに、党員同士が疑心暗鬼となり、バラライの手腕で保たれていた結束はもろくも崩壊。かつての栄光が忘れられぬ元僧官の高齢党員は、いまだにエボンの力を過信し、青年同盟を一網打尽にしようと無謀な計画を練る始末だった。そんな党の混乱は、ベベルの街全体に広がっていく

STORY Lv. 4

バラライは相変わらず見つかる気配がなく、指導者不在で指揮系統が乱れっぱなしの新エボン党。魔物の出現や青年同盟の侵攻を警戒しつつもまとまることができず、あちこちの警備が手薄となり、敵対組織の偵察さえ簡単に許してしまうほどだった。

STORY Lv. 5

★エピソードコンプリート

議長バラライの行方は依然不明だが、新エボン党には新たな秩序が生まれつつあった。2年前の寺院の混乱時にも活躍した元召喚士イサールとその弟たちが、応援に駆けつけたのだ。彼らの働きで混乱は収まり、自分たちの抱える問題と改めて向き合う新エボン党。今後は、秘密主義ではない新たな形を目指し、改革が進んでいくはずだ。

★エピソードエンド

議長バラライの行方は依然不明で、新エボン党は混乱つづき。街の警備も満足に行なえず、敵対組織の者であるはずの青年同盟員マローダや、幼い子どもたちの集団「かもめ団」の手まで借りるありさまだった。一時の混乱は去ったものの指導者不足は疑いようもない。街のためにも、今後は青年同盟との協力が不可欠になっていくだろう。

【MISSION】　【CHARACTER】

新エボン党の2代目党首の息子との縁談を以前断ったユウナは、党本部に進むのをためらうが、そこへ議長バラライが出迎え。彼の口から、新エボン党の内部事情が少しだけ明かされる。

⬅縁談については、『FF Xインターナショナル』の付録DVD「永遠のナギ節」で語られる。

11【ベベル潜入大作戦!】

[illegible]ため、ベベルの地下に眠る危険な機械[illegible]を破壊しなければ[illegible]ルブランにあおられ、持ち前の[illegible]されたユウナは、カモメ団の仲間や[illegible]ベベルへ向かった。議長バラライが行方不明で混乱する[illegible]党の中枢に潜入した一行は、祈り子像跡に開いた穴から[illegible]り、広大な未知の空間アンダーベベルへたどり着く。[illegible]あふれる魔物、謎めいた言葉を口にしつつユウナを[illegible]するバラライ、そして旅のきっかけとなったスフィアの[illegible]そっくりの人物が捕らえられていた牢獄[illegible]謎が謎を[illegible]ベベルの最深部で待ち受けていたのは、かつてともに[illegible]ったはずの、召喚獣バハ[illegible]。苦戦しつつも一行[illegible]を倒すが、すでにヴ[illegible]の姿はなく、あとには[illegible]体、[illegible]が動き出そうとしている[illegible]か?

厳重な警戒態勢のなかでも、バッセひきいるこども団は党本部の前まで侵入に成功。以降もベベルは、カモメ団の侵入は阻止しても、こども団には幾度も極秘区画への潜入を許すことになる。

⬅ミッション中に聞ける「地面が揺れている」という話は、ヴェグナガンが、自分を破壊しようとするヌージを恐れて地下に逃げたことを暗示(→P.84)。

議長不在で足並みの乱れる新エボン党。青年同盟が「党に戦争を仕掛ける」という目的で曲がりなりにもまとまっていたのとは対照的だ。なお、ジョゼ寺院からSOSが届いたのちにアンダーベベルへ行くと、目下失踪中のはずのヌージ、バラライ、ギップルの姿が。彼らが交わす密談の内容は、物語の核心に迫る重要なものだ。

⬅ユウナたちが必死でたどりついたアンダーベベルにやすやすと潜入を果たしたこども団。恐るべし……。

➡ヌージの身体からバラライの身体へ入りこむ幻光は、シューインがその支配する肉体を移したことを示す。

厳戒態勢にあるベベルだが、青年同盟のマローダやこども団のバッセはあっさりと潜入に成功。新エボン党にスフィアを返していた場合、通信スフィアを通してこども団とシンラがほほえましいやり取りをくり広げる。

⬅シンラのように大人顔負けの発明をしてみたい、と話すこども団に、「遊んでみたい」と答えるシンラ。大人びて見えても素顔は子ども。

STORY Lv.4のザナルカンドの通信スフィアで、イサールにベベルが混乱している旨を伝えていれば、彼がベベルの応援に駆けつけ、混乱する新エボン党員のまとめ役となる。また、エピソードコンプリート、エンド、いずれの場合でも、こども団が聖ベベル廟を発見。その地下深くでは、新エボン党創設者トレマの真実が語られるのだ。

⬅『X』でも最終的にベベルに落ちついたイサール3兄弟。やはり彼らは、ベベルで働くのがしっくりくる?

➡聖ベベル廟にて明かされる、トレマがスフィアを独占した真意(→P.88)。

グレート=ブリッジ〜中心街

ベベルはスピラ最大の都市で、ゲーム中で探索できるのはそのほんの一部。水上に築かれた都市だけに、水の流れがそこかしこで涼しげな景観を作っている。2年前、飛空艇との戦いで墜落した『シン』の下敷きとなったが、今日ではその痕跡も見当たらない。ユウナとシーモアが結婚式をあげた聖なる塔は、『X-2』では行くことができないものの、遠目から健在ぶりを確認できる。上空ではリフターが飛びかい、ベベルの技術力の高さを感じさせる。

中心街

[illegible]

正門

[illegible]

グレート=ブリッジ

[illegible]

聖ベベル廟

[illegible]

マカラーニャの森へ

MAP GUIDE 新エボン党本部

エボン寺院を母体とする組織、新エボン党の本部。リフターを使うことで、幹部のいる上層部や、地下にある試練の間、さらにその下に広がる秘密の区画アンダーベベルへ行ける。ちなみにこの部屋は、『X』でユウナたちが断罪されるときに用いられた「裁判の間」だ。

本部中央リフター

MAP GUIDE アンダーベベル・封印施設

他の寺院施設では祈り子像の跡に開いた穴から下りると異界に着くが、ここベベルのみは、地下の秘密空間アンダーベベルへ到着する。封印施設はその入口に当たる部分で、これより下の層は基本的に封鎖されており、奥へ進むには制御塔を操作して警戒モードを解除しなければならない。なお、こことP.61の新エボン党本部、P.63の牢獄のマップを見くらべれば、中央にある円筒状の部分がそのまま地下へとつづくベベル中枢の構造がわかるはずだ。

MAP GUIDE アンダーベベル・牢獄

機械戦争の当時、囚人を収監するために使われていた場所。構造的に、封印施設の内側にすっぽり収まっている。「きっかけのスフィア」「牢獄のスフィア」はここで撮影された。『X』のティーダたちが別の場所に収監された事実やアンダーベベルの機密性を考えると、今日では牢獄としては利用されていないと思われる。

スイッチ

ナギ平原

STORY OF CALM LANDS

あまたの召喚士が己の道に迷い、異界送りされない無念の想いがとどまる、荒涼空漠の大地――そんな重たく暗いイメージは、もはや過去のもの。いたるところにアトラクションが用意された一大レジャーランドが、今日のナギ平原の姿だ。だが娯楽という側面ばかりに目を奪われてこの地を訪れた者は、手痛い目にあうだろう。変貌したとはいえ依然としてここは、手強い魔物が巣食う土地なのだから。

【EPISODE】

STORY Lv. 1

機械戦争の戦火の影響で誕生して以来、1000年ものあいだ、召喚士と『シン』との戦いの歴史をその身に刻んできたナギ平原。しかし、永遠のナギ節到来を機に、娯楽の殿堂としての新たな歴史を歩みはじめた。青年たちが主宰する「青空公司」と、老人たちが主宰する「銀色公司」のふたつの公司が、数々のアトラクション施設を設置。『シン』が消えると同時に格段に増えた旅行者たちは、目新しい娯楽を求め、こぞってナギ平原を目指すようになったのだ。青空公司と銀色公司は商売ガタキとして激しく火花を散らし、宣伝活動に精を出す。

STORY Lv. 2

STORY Lv. 3

青空公司と銀色公司が相も変わらずにらみ合うなか、かねてより青空公司が企画していた祈り子の洞窟探険ツアーが実施される。しかし、洞窟の奥から魔物があふれ出し、観光客は大パニックに。祈り子像の置かれた洞窟であるだけに、各地の寺院と同様の事態が起こったのだ。屈強のガードを従えた召喚士が幾人も無念の死をとげたというナギ平原の厳しさ、恐ろしさを、娯楽に慣れ切った人々は改めて痛感する。

STORY Lv. 4

リーダー失踪の不安が各地を覆っていたが、そのような情勢だからこそ気をまぎらわせようとする者が多いのか、公司のアトラクションは今日も繁盛。ときおり、アトラクションに用いられている魔物が暴走してさわぎを引きおこすこともあるが、おおむね平穏に日々は過ぎていく。

STORY Lv. 5

青空公司と銀色公司の商売対決に、ついに決着のときがきた。負けたほうの撤退を条件に、宣伝具合を競い合う両公司。そこへ、人々の心をつなごうと張り切るイベントプロモーターのトーブリが、仲裁に駆けつける。険悪な雰囲気では客はこない、互いに仲良くしようとのトーブリの呼びかけに、ふたつの公司も納得。今後は公司同士が共同で経営を行なうということで一件落着となった。両公司の統合を記念して新たなアトラクションも生まれ、ますます娯楽の充実したナギ平原。今後も多くの者が、楽しいひとときを過ごすため、スピラ各地からこの地を訪れるだろう。

【MISSION】

【CHARACTER】

青空公司と銀色公司のふたつの公司の人々が平原のあちこちにホバーを置き、各種のアトラクションを公開。一方、『X』でおなじみだったモンスター訓練場は閉鎖され、跡地からは不穏な気配が漂う。

←スピラ各地の魔物を集めて新たな魔物を生み出していた、モンスター訓練場のオヤジの行方は……（→P.88）。

K【遺跡の魔物をおっぱらえ!】

[illegible]を辞め、新天地を求めて[illegible]クラスコ[illegible]モンスター訓練場の跡地であ[illegible]があると直感するが、そこは魔物の巣[illegible]チョコボ騎兵であいながら戦いの苦手なクラ[illegible]魔物を[illegible]牧場を開く[illegible]彼はようやく、自[illegible]

N【観光客を救出せよ!】

[illegible]魔物出現事件には祈り子が関係している[illegible]ナギ平原に発生した[illegible]寺院[illegible]盗まれた祈り子の洞窟」の奥か[illegible]洞窟に入りこんでいた観光客[illegible]ほとんどの客は脱出したものの、何名かは[illegible]危険な場所なのにお[illegible]

条件がそろうとクラスコがナギ平原に向かい、モンスター訓練場の跡地にチョコボの牧場を開くことを決意。旅行公司には、キマリのツノを治すためガガゼト山を下りた、リアンとエイドが姿を見せる。

←無口で、何を聞かれてもただうなずくだけのエイド。そんな彼にも、旅をつづけるうちに変化が訪れる。

ルールーが最初の護衛相手である召喚士ギンネムを失った場所——盗まれた祈り子の洞窟で、観光客が魔物に襲われ大騒動に。また、展開によっては、この段階でクラスコがナギ平原へ降りる。

←かつて洞窟で起きたことを知るユウナは内心複雑。お気楽すぎる人々の行動が招いた、当然の結果とも言えるからだ。

チョコボ牧場が開かれている場合、通信スフィアにクラスコの様子が映し出される。このとき牧場にチョコボがいると、彼は幸せいっぱいな様子をしており、チョコボの世話に余念がない。

←誰よりもチョコボと心を通わせているクラスコだが、ときには蹴られる場面も……。一体何があった？

クラスコがすんごいチョコボと出会えば、彼のエピソードがコンプリートとなる。これまでユ・リ・パに頼りきりだったが、今後はチョコボと話せる特技を活かし、自力で道を切り開いてほしいものだ。

←すんごいチョコボを牧場へ誘うクラスコ。理想のパートナーを見つけて、今度こそ幸せな人生を歩むだろう。

MAP GUIDE ✪ナギ平原

機械戦争の犠牲となり広大な荒れ野と化した、かつての文明の中心地。現在は数々のアトラクションが置かれ、観光客に人気を博している。2年前までは野生のチョコボを飼い慣らそうとの試みが積極的に行なわれていたものの、最近では人出が増えたせいか、チョコボの姿はほとんど見られない。

谷底

マカラーニャの森へ

旅行公司 ナギ平原支店

レミアム寺院への道

ナギ平原・谷間の橋～谷底

広大な平野部を北に進むと、ガガゼト山へつづく上層部と、谷底部分とに道がわかれる。谷底の悲惨な歴史をかえりみる者は現在はほとんどおらず、強い怨念の渦巻く洞窟においても、観光ツアーがのんきに企画されている。

ガガゼト山へ

ガガゼト山

STORY OF MT. GAGAZET

かつては厳然たる試練の山として召喚士一行の前に立ちはだかっていた霊峰ガガゼト。『シン』消滅後、その役割は失われ、聖地に住まうロンゾ族は、己の存在理由を求めて迷走する。古い秩序を守ることを自身のささえとしてきた者が、新たな時代のなかで目指すべき姿とは何なのか。未来へ向かうために、過去とどう折り合いをつけるべきなのか——ロンゾ族の悩みは、スピラに生きる者すべてに通じる課題だ。

【EPISODE】

STORY Lv.1

召喚士が旅することをやめた現在、ガガゼト山は「聖地への試練」としての役割を失い、敬意を払われることも少なくなった。ガガゼトを"御山"と敬い、その守護に全力を傾けてきたロンゾの民は、立場の変化に戸惑い、やり場のない力を、かつて多くの同胞を奪ったグアド族への復讐に向けようとする。戦争の動きを抑えんとして苦悩する、若く寡黙な長老キマリ。そんな矢先、彼のツノを治そうと幼い子どもが山を飛び出し、血気盛んなロンゾの若衆は、ますます長老への不満をつのらせるのだった。

STORY Lv.2

御山はスフィアハンターに好き勝手に荒らされ、リアンとエイトは依然として行方不明——事態は一向に好転せず、グアドへの復讐を求める声は日増しに高まるばかり。キマリの不戦の訴えもロンゾの若衆の胸には届かず、むなしいすれちがいの議論に日々が費やされていた。

STORY Lv.3

ガリクひきいるロンゾの若衆がついに、グアド族を攻め滅ぼそうと立ち上がった。再三のキマリの制止の声も、彼らの足を止めることはできない。出陣の前に御山にうかがいを立てようと、山頂へ向かうガリクたち。彼らの呼びかけに対する、霊峰ガガゼトの答えは——？

STORY Lv.4

★ロンゾの出陣を阻止した場合

ユ・リ・パの奮闘のかいあって、ガリクたちは出陣を取りやめた。キマリは長老のつとめを果たすため、ユウナのコンサートへも行かず、仲間と話し合う。"戦をしない勇気"を説く彼の訴えは、若衆の心を確実に動かしはじめていた。

★ロンゾの出陣を阻止しなかった場合

グアド族への復讐のため、ガリクたちはマカラーニャの森に攻め入った。彼らの出陣を止められなかったキマリは、己の力不足を痛感し失意に沈む。ユウナのコンサート開催の話も、ロンゾの心に積もるふたつの雪を溶かしはしなかった。

STORY Lv.5

★エピソードコンプリート

グアド族への復讐はあきらめたものの、先が見えずにいったガリク。御山を守る役目なきいま、ロンゾの目指すべき道とは何か？ 答えが出せず悩めるキマリにヒントを与えたのは、たくましく成長して帰ってきたリアンとエイトの姿だった。キマリはガリクを叱咤し、呼びかける。みずから道を見つけたリアンたちのように、答えは自分たちの手で、仲間と手を取り合って探していこうと——。永遠のナギ節到来後、はじめて心をひとつにするロンゾの民。彼らの長老をたたえる歓呼の声が、キマリ像を中心に、ガガゼトの峰へいつまでもこだまするのだった。

★エピソードエンド1

グアド族をその手で滅ぼしても、ガリクの心は晴れなかった。そんなガリクをキマリは叱咤する。自分で道を見つけたリアンとエイトのように、答えはその手で探すべきだと——。ふたりはようやく和解するのだった。

★エピソードエンド2

グアド族への復讐はあきらめたものの、先が見えずにいったガリク。彼とわかり合えず落胆するキマリだったが、成長して帰ってきたリアンとエイトのためにも、今後もロンゾの目指すべき道を探そうと決意する。

★エピソードエンド3

グアド族をその手で滅ぼしても、ガリクの心は晴れなかった。最後まで彼とわかり合えず落胆するキマリだったが、成長して帰ってきたリアンとエイトのためにも、今後もロンゾの目指すべき道を探そうと決意する。

【MISSION】

[illegible] 2【ルブラン一味と[illegible]!】

[illegible]

[illegible] 9【[illegible]を手に入れろ!(ガガゼト山)】

[illegible]

[illegible] 0【ロンゾの出陣を阻止せよ】

[illegible]

【CHARACTER】

2年前までユウナひとりの守護者をつとめていたキマリは、いまやロンゾ族の長老として、一族全員の責任を負う立場に。争いを極力避けようとする彼の考えは、「戦の民」を自負するロンゾ族のなかでは異質であり、反発を受ける。

⬅リアンとエイドは一族の未来をになう大事な子ども。それだけに彼らの失踪は、大人たちに波紋を投げかける。

ロンゾ族のことだけで手一杯なはずのキマリだが、ユウナのためにスフィアを探そうとする。ミッション9【戦闘服を手に入れろ!(ガガゼト山)】では、まっすぐ女戦闘員を追うか遠まわりするかで話が分岐。

⬅遠まわりで女戦闘員を追った場合、ユ・リ・パが温泉で入浴することに。リュックの言動に、ユウナとパインの怒りが炸裂!

STORY Lv 1・2のロンゾ族との会話で信頼されるような選択肢を選んでいたかどうかで、ガリクとの会話が変化。信頼があれば話し合いのすえに、信頼がなければ売り言葉に買い言葉で、バトルになるのだ。

⬅ロンゾの信頼がある場合、御山は戦いを許さないのにガリクは無理に行こうとしたという展開になるため、ガリクの言動にも揺らぎが見える

STORY Lv 3でロンゾ族の出陣を阻止していた場合は、ガガゼト山の人々に希望の光が見えはじめる。その場合はさらに、ロンゾの信頼を得ていたかどうかで、通信スフィア内のガリクの話が変化。

⬅オールスター総出演といったおもむきのガガゼト温泉。イサール兄弟の思わぬ本音や、新時代になじめないシドのぼやきなども聞けておもしろい

「ロンゾの出陣を阻止したか」と「キマリとガリクが和解するか」の組み合わせにより、全部で4つの展開がある。グアド族が無事でキマリたちが和解、と万事が平和的な方向に収まった場合、ロンゾ族全員が道を見いだし、エピソードコンプリートになるのだ。ちなみに、出陣を阻止しない展開の場合、ガリクの後悔の言葉が聞ける。

⬅キマリがガリクと和解できるかは、キマリが感銘を受けるほどにリアンとエイドが成長したか(=多くの土地を旅したか)にかかっている。

➡なくしたものを振り返るより進むべき道を見ていたい――キマリの言葉に痛いところを突かれるユウナとパイン。

ガガゼト遺跡

ユウナが『シン』を倒したとき、ガガゼト山頂付近の祈り子群は消滅したが、それと入れかわるかのように姿を現したのが、この巨大な遺跡だ。今日、スピラ各所の遺跡はスフィアの宝庫として荒らされることが多いが、ここもまた、スフィアハンターたちから目をつけられている。

祈り子の断崖へ

山門付近

カガゼト山の入口。大柄なロンゾ族の身長さえ優に超える巨大な門が目印で、一族の多くがこのあたりに集まっている。

MAP GUIDE

✪登山道

霊峰ガガゼトの厳しさは、この長く曲がりくねった登山道を歩めば実感できる。少しでも歩みを止めれば自分の行き先を見失いかねない入り組んだ道。道中では寒風が容赦なく吹きつけ、強力な魔物が襲いかかるうえ、途中に休憩できる場所はいっさいない。しかし、この地に住むロンゾ族は、そんなことも苦にならない様子で山道を行き来している。

[illegible]

山頂付近

[illegible]

祈り子の断崖へ

キマリとガリクの和解地点

[illegible]

[illegible]

山門へ

祈り子の断崖

ロンゾ族から「聖地」としてあがめられている場所。この岩壁では、かつて祈り子群が、エボン＝ジュが召喚を行なうために、ザナルカンドの夢を見ていた。いまでは祈り子像は消えて付近の雲が晴れ、さらに上の遺跡へとつづく道が出現している。

ガガゼト遺跡への道

ここから上へ登ればガガゼト

ユウナ像

登山道へ

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの

【エリア別解説（ガガゼト山）】

ザナルカンド遺跡

STORY OF ZANARKAND RUINS

エボンの教えの根幹を成してきた場所——ザナルカンド遺跡。1000年余のスピラの歴史が凝縮されているここも、新時代の訪れとともに観光地化され、過去の重苦しい雰囲気は消え去ろうとしているかのようだ。しかし、いくら時が流れても、この地が無数の召喚士をいざない、死地へ旅立たせたという事実は変わらない。そして、その過去を伝えなければと心に誓う者がいるかぎり、遺跡に刻まれた召喚士たちの想いは守られていくだろう。

【EPISODE】

STORY Lv. 1

長年のあいだ究極召喚の眠る地として神聖視され、召喚士一行が必死の思いで目指してきたザナルカンド遺跡。しかし、エボンの教えが崩壊したいまでは、ただの観光地と化していた。永遠のナギ節到来後、歴史を学ぶ姿勢に目覚めて旅行熱に浮かれた人々の興味は、おのずと、エボンの歴史の集積地であるこの地へ。そこに目をつけたアルベド族の族長シドが観光業を大々的に展開し、飛空艇で各地から客を大量に運びこんでいたのだ。エボンの聖地から観光地へ——1000年の歴史を持つザナルカンド遺跡もまた、新時代の波に飲みこまれようとしていた。

STORY Lv. 2

一見好調そうなザナルカンド遺跡の観光業だが、思わぬ理由により苦戦を強いられていた。観光の目玉であるエボン＝ドームにおいて、サルが大量に繁殖。サルのイタズラがひどすぎて、せっかく観光客が大勢集まっても、建物内へ案内することができずにいたのだ。

STORY Lv. 3

各地の寺院の奥から魔物が出現して世間をさわがせるなか、寺院施設のひとつとも言えるザナルカンド遺跡は、祈り子像をかたどったただの石像しか置かれていないためか、事件の影響を受けていなかった。しかし、遺跡に棲むサルの数がさらに増え、エボン＝ドームを公開できない状況がつづいた結果、観光客の数は激減。わずかに集まった客にとって、遺跡はほぼ貸し切りの状態となっていた。

STORY Lv. 4

サルたちはさらに繁殖を重ね、エボン＝ドームはおろか遺跡の周囲の丘にまで生息域を拡大。この地に残っていたのは、業務が再開できず困り果てたガイドたちと、ザナルカンド遺跡マニアとなったわずかな客だけだった。そんな彼らの耳にもユウナのコンサートの知らせが届く。

STORY Lv. 5

★エピソードコンプリート

ユウナたちが恋の手助けをしたおかげでサルは増えに増えつづけ、エボン＝ドームはついに閉鎖。客足も完全に途絶えて、遺跡はもとの静けさを取りもどした。たとえ時代が移り、人々が変わっても、この地はいつまでも過去の想いをとどめつづけるだろう。無数のサルに守られながら——。

★エピソードエンド

サルがあまりに増えすぎたため、エボン＝ドームはついに閉鎖。観光客の足もほとんど途絶えたが、住みたいと思うほどザナルカンド遺跡を気に入った幾人かの者は、相変わらずここを訪れていた。さまざまな人の想いを刻みこみながら、この地は新たな時代を生きていくのだ。

【MISSION】

[illegible] 4【お宝スフィアゲット!】

[illegible]情報に従い、ザナルカンド遺跡を訪れたカモメ団。[illegible]にとっては特別な想い出が眠るこの地もいまや、物見[illegible]が押しかける観光地と化していた。憤然としながらス[illegible]に取りかかったユウナたちは、道中、懐かしい人々[illegible]。観光ガイドに転身した元召喚士イサール、スフィア[illegible]団のリーダーとして活躍するバッセ、そして遺[illegible]トーー彼らの変化を目の当たりにし、[illegible]の妨害をしりぞけながら、探索を進める一行。[illegible]ントは観光客向け[illegible]だったが、気を[illegible]新たな部屋を見つけ、[illegible]スフィアのもとにたどり[illegible]。しかし、そのスフィアは[illegible]ガッカリしつつ[illegible]スフィアを持ち帰る

【CHARACTER】

『X』でおなじみの3人の変化にスポットが当たるが、なかでも衝撃的なのはイサールの姿。生真面目な召喚士だったのが、営業のために演技をしてまで客をもてなすようになったのだ。もっとも、話を聞いていけば、彼も本質的には変わっていないことがわかる。

←「遺跡を守りたい」という気持ちはユウナと同じ。ただしイサールは、その想いを観光ガイドの立場からつらぬこうとするのだ。

サルが増えたせいで客足が減り、頭を悩ませるイサール。責任者のシドはと言えば、以前ユウナに叱られていた場合はヘコんで姿を消し、そうでない場合もサルへの対策を練るべく遺跡を飛び出している。

←責任感の強いイサールが遺跡の管理人に。サルたちに困っていると言うわりには、1匹ずつ名前をつけてかわいがっているようだが……。

シドは完全に商売を放棄。彼にかわって遺跡の管理をつづけるイサールは、サルに悪戦苦闘する一方で、各地の魔物事件が気になって仕方がない。

←イサールも召喚士として祈り子と心を通わせてきただけに、祈り子の間から魔物が出現という事態にユウナと同様のやりきれなさを覚えている。

コンサート開催直前に通信スフィアをつないだ場合、イサールが登場。2年前に防衛を手伝ったためかベベルの情勢が気になる彼は、ユウナの口から同地の住人が混乱していると聞き、自分のなすべきことについて真剣に悩みはじめる。この展開だと、イサールは最終的にザナルカンド遺跡を出て、ベベルのまとめ役になるのだ。

←『X』で飛空艇に拒否反応を示していたイサールだが、いまだに機械は嫌いらしく、通信スフィアを使うのにも抵抗感を示す。

➡観光客の顔ぶれはSTORY Lv.3と同じ。彼らは遺跡が相当気に入ったらしく、エピソードエンドだとずっとここにいる。

STORY Lv 4でベベルの話を聞かされていなかった場合、イサールはこの地にとどまり、遺跡を守る決意を語る。また、以前ルブランのアジトでメイチェンに語ってもらっていた場合は、メイチェンが登場。展開によっては、「死人」という自身の意外な正体を明かす。彼の博識さは、1000年間スピラを見つめていたがゆえのものだったのだ。

←この地の歴史を風化させてはいけない――そう思うからこそイサールは、たとえ道化のような役割を演じてでも、遺跡に関わろうとしてきたのだろう。

➡メイチェンからあふれ出した記憶の映像には、かつて究極召喚を求めてこの地を訪れたブラスカ一行の姿が……。メイチェンも彼らと会ったことがある?

エボン=ドーム

機械文明時代に栄華を極めた、召喚士の街ザナルカンドの廃墟。エボンの教え全盛のころは究極召喚の眠る聖地とされたが、その実態は、亡くなった者の想いや死人となったユウナレスカがとどまる"死者の都"であった。遺跡の中心に建つここエボン=ドームは、幻光虫に満ちた場所で、過去の思念を焼きつけ映像化するなど、スフィアのような力を帯びている。『X-2』では、『X』にあったフリーウェイ跡が省略されており、高台を出るとすぐドームの前に着く。

ザナルカンド遺跡・高台

分岐点

通路へ

周辺へ

周辺

行き止まり地点

エボン=ドーム・試練の間周辺

かつて、究極召喚への最後の難関が待ち受けていた場所。以前は厳粛な雰囲気に満ちていたここも、いまでは一般に公開されており、本来なら試練を解かなければ利用できない祈り子の間への昇降床も、最初から出現している。遺跡のなかのサルたちは、この場所を中心に増えていく。

異界

STORY OF THE FARPLANE

死者が行き着くと言われる場所――異界。『X』ではグアドサラムからその入口とおぼしき場所に行けるのみで、実際にはどのような世界なのか、それどころか、生者が心に思い描く概念のみの世界なのかさえ定かではなかった。しかし『X-2』では、地中深くに実在することが明らかに。強大なエネルギーの渦巻くそこは、スピラに生きる命が還る場所であり、また、新たな命の源なのだ。

MAP GUIDE 異界への道

各地の寺院の祈り子像跡に開いた穴を下りると、これらの道のいずれかへたどり着く。道はらせん状に曲がり、ところどころで交差しからみ合いながら、異界の深淵へとつづくのだ。進んでいく途中では、ほかの寺院からの道も見える。

＊色とルートの対応

- ……ビサイド寺院からの道
- ……キーリカ寺院からの道
- ……ジョゼ寺院からの道
- ……アンダーベベルからの道
- ……ナギ平原谷底からの道
- ……すべてのルートで共通

MAP GUIDE ✪異界の核

異界の深淵から奥に広がる部分。行く手をはばむ機械の仕掛けが幾重にも用意されており、「死者の想いが行き着く場所」と言うには不釣合いな雰囲気をかもし出している。おそらくこの区画は、身の危険を感じて異界へ逃亡したヴェグナガンが、その防衛本能により生み出したのだろう。

ピアノ

異界の深淵

『X-2』の物語 4つの謎

ひとつの物事に複数の謎がつながり、からみ合っている『X-2』の物語。ここでは、ストーリーを理解するうえでぜひとも知っておきたい4つの事柄について解説する。

アカギ隊 Crimson Squad

SECRET 1

ヌージ、バラライ、ギップル、そしてパインの4人を結ぶもの——アカギ隊。精鋭集団として訓練されながらも発足前に壊滅したという部隊の謎、および4人の因縁を探る。

目的

アカギ隊は、「種族や出自は関係なく完全に実力で選ばれた精鋭集団」という触れこみで、2年前、エボン寺院によって募兵された部隊である。部隊名は討伐隊の前身である「赤斬衆(せきざんしゅう)」に由来。隊創設の立案者は、当時司兵卿と僧兵軍団長を兼ねていた老師ウェン＝キノックだ。

きっかけは、3年前のジョゼ海岸防衛作戦で多大な犠牲者が出たことにある。その原因が討伐隊の軍事知識不足にあるのは明白だったため、「寺院の主導で精鋭を育成して討伐隊に配備することで犠牲者を減らそう」というキノックの提案はすんなりと通った。

しかしながらキノックの真の狙いは、子飼いの者を送りこんで討伐隊を私兵化することにあった。彼は、「作戦の失敗をくり返したくない」という世間の声に応えるフリをして、私欲を満たすための計画に着手したのである。

だが、新参者の老師シーモアが力をつけはじめ、キノックの事情は変わる。強力なライバルとなりつつあるシーモアへの対抗手段を早急に練らなければ——あせるキノックが目をつけたのが寺院の最高機密である古の兵器ヴェグナガンだった。強大な力を秘めたヴェグナガンを制御できれば、シーモアをけん制できる。とはいえヴェグナガンの実態は、寺院の中枢にいるキノックにとってさえも闇に包まれていた。

洞窟

当時、キノコ岩街道の谷底にある洞窟には恐ろしいものが潜んでいるとのウワサが流れ、そのなかには「巨大な機械」の幻覚について触れたものもあった。むろん、シューインの"影"(→P.87)が見せた幻影が原因である。ベベルで命を落としたシューインの思念が焼きついた幻光虫は、いつしかこの洞窟へと移動し、とどまっていたのだ。

ウワサを知ったキノックは、その洞窟にヴェグナガンに関する何かがあると直感。ヴェグナガンの情報収集のため、かねてより訓練していたアカギ隊の候補生を最終選抜試験と称してそこへ送りこむ。「シン」討伐作戦ミヘン・セッションがはじまる、じつに数時間前のことだ。作戦と同日に行なえば多少の犠牲者が出ても目立たないし、大損害を受けるであろう討伐隊内へ即座に試験の合格者を派遣すれば、討伐隊を早々に掌握できるはず——ミヘン・セッションの失敗を確信するがゆえの、キノックの目算であった。

だが、彼の望む結果は得られずに終わる。洞窟に挑んだ候補生のほとんどは同士討ちにより死亡。生き残った候補生3人の証言も、ヴェグナガンの情報の足しにはならなかった。自分の指示が惨事を引き起こしたという事実が周囲にもれれば、己の立場が危うくなる。そこでキノックは、最終選抜試験の監察官を通し、事情を知る生き残りたちの抹殺を命じた。彼にとってアカギ隊は、使いつぶしても惜しくない手ゴマにすぎなかったのだ。

試験の行なわれた洞窟は、キノックの指示により魔法で封印された。だが、エボン寺院崩壊時の混乱にともない、「ミヘン・セッションのころにキノコ岩街道で洞窟が封印されたらしい」とのウワサが流出。話をもとに調査を進めた青年同盟は洞窟を見つけ、「封印の洞窟」と呼び管理下に置く

3+1人

青年同盟の盟主ヌージ、新エボン党の議長バラライ、マキナ派のリーダーであるギップルの3人は、アカギ隊の候補生として同じ班に配属された仲間で、パインはその班の記録係だ。しかし、ともにアカギ隊入隊を目指し交流を深めながら最終選抜まで残った彼らを待ち受けていたのは、同士討ちによる部隊壊滅と寺院の裏切りという、過酷な現実であった。

事情を知りすぎたため寺院に命を狙われる身となった彼らは、洞窟内での不可解な事件の謎を解明するべく、再会を約束して散開。だがその直後、洞窟内でシューインに取りつかれたヌージがほかの3人を銃撃し、4人の仲は徹底的に引き裂かれてしまう。

別々の道を歩みはじめた彼らは、四者四様の方法で事件の謎を解こうと試みる。2年後――「X-2」の物語開始の時点で、パイン以外の3人は、事件の背後にヴェグナガンの存在をかぎつけ、その実態に迫るようになっていた。なかでも、エボンの中枢に食いこんだバラライと、シューインの思念を意識下に眠らせたままであるヌージは、ヴェグナガンについて誰よりも詳細な知識を獲得。その危険性を理解するがゆえに、二大組織の長として対立の道を歩むことになる。

ヌージ

【討伐隊での過去】

討伐隊に所属していたヌージは、死をも恐れず危険な戦場へと率先しておもむく勇猛果敢な戦いぶりから、「死にたがり」「不死身のヌージ」とあだ名されていた。だが、ジョゼ海岸防衛作戦をさかいに彼の生きかたは変わる。左半身を失い生死の淵をさまよったヌージは、作戦に同行していたアルベド族の治療を受け、機械を身体に埋めこまれて奇跡的に命を取りとめるが、その事実は彼の心に重しとなってのしかかった。死をも恐れぬ勇猛さをうたわれた自分が、仲間が大勢死んだなか、禁じられた機械の力を借りてまで生き残ってしまった――そんな想いが、彼を死へと駆り立てるようになる。ヌージが文字どおりの「死にたがり」となったのはこのときからだ。

のちにヴェグナガンの謎の解明を目標としてからは、彼が積極的に死を求めることはなくなるが、自分の命を軽く見る傾向は依然として消えない。これは、STORY Lv.5でヴェグナガンを破壊するために自爆を申し出た件からも明らかである。

【アカギ隊へ】

討伐隊を離れたヌージは、アカギ隊のことを知り候補生となった。アカギ隊に参加すれば、過酷な訓練で命を落とす可能性が高く、たとえ生き残ったとしても打倒「シン」の戦いのなかで命を落とすことになるだろう。彼は、部隊への参加を緩慢な自殺の手段と考えたのだ。

そんなヌージの心も、同部隊に配属されたバラライ、ギップル、そして記録係のパインと触れ合うことで、しだいに変化していく。連絡船上でのたわいない会話に、くだらないと言いつつも加わるヌージ。ナギ節になったら友と一緒に船で――それは、エンディングで語られるとおり、いつしかヌージ自身の夢となっていたのだろう。しかし、死を願う彼の想いはあまりに根深く、それゆえ最終選抜試験でシューインに取りつくスキを与えてしまう。

【ミヘン街道にて】

最終選抜試験でシューインに取りつかれ、仲間に銃を向けたヌージは、直後、パインの声をきっかけに意識を取りもどす。だが、シューインの思念はなおもヌージのなかで、支配の時を待っていた。

洞窟の狂気や寺院の裏切りによって疲弊し張り詰めた彼の精神は、ミヘン街道まで逃げのび、仲間と再会を約して別れたときにようやくゆるむ。その瞬間をシューインは見逃さなかった。ヌージの抑制を打ち破ったシューインは、解放感にまかせて銃を乱射。だが直後、ヌージは持ち前の強い精神力によりシューインの意識を抑えこむ。正気にもどった彼が最初に行なったことは、自分に撃たれ倒れた3人に応急処置をほどこすことだった。しかし、自分が仲間を撃ったことに弁明の余地はないと考えたのか、彼は3人が昏睡から目覚める前にその場を他者に預けて去り、真実を告げずにいた。

【ふたつの意志】

肉体の支配に失敗して以後、シューインは、ヴェグナガンによる死と破壊を、絶えず内からヌージに呼びかけていった。ヴェグナガンに関して、自分の知らない知識がつぎつぎと流れこみ、その実態を把握していくヌージ。だが、ヴェグナガンを破壊しようと考える彼本来の意識と、ヴェグナガンを手に入れようとするシューインの意識とのはざまで、ヌージは苦しみつづける。

また、大深度エリアにてベベルの兵に撃たれ命を落としたというシューインの忌まわしい記憶は、悪夢となってくり返しヌージの精神をさいなんだ。STORY Lv.3での密会場面でバラライに銃口を突きつけられたさい、ヌージが簡単にシューインの表出を許したのは、悪夢が反射的によみがえり、意識の制御がゆるんだためと思われる。

【青年同盟とヌージ】

新エボン党がスフィアを独占してほどなく、ヌージはその対抗組織として青年同盟を立ち上げる。公言しているとおり「一部の者がスピラの秘密を独占するのを見過ごすべきではない」との考えも当然あったが、ほかにもアカギ隊の滅亡の原因を探ろうという個人的な動機や、討伐隊のかつての仲間をまとめねばとの思い、またヴェグナガンへの接近をうながすシューインの内なる声など、同盟結成にはさまざまな理由がからんでいる。

バラライ

【エボン中枢へ】

2年前、ヌージに撃たれたのち意識を取りもどしたバラライは、洞窟での謎を解くためにも身の安全のためにも、エボン寺院中枢に食いこむのが得策と考えた。そこで寺院復帰の手はずを整えるため、キノックのライバルであるシーモアに庇護を求める。シーモアは間もなく死亡し、身元保証書程度しか得られなかったものの、バラライは寺院崩壊から新エボン党創設にかけての混乱をたくみに利用して地位を固め、ほどなくヴェグナガンの存在を知るに至った。

当初は個人的な理由でヴェグナガンを追っていたが、その実像に迫るにつれてバラライの意識は変わった。「敵意を察知しただけで暴走する」というヴェグナガンの恐るべき実態を知った彼は(STORY Lv.3までにこのことを知っていたのは、4人ではバラライのみである)、ヴェグナガンを不心得者の手が届かぬよう管理することこそ最善の道と考えるようになったのだ。また、新時代のなかで混乱する人々をまとめなければとの使命感も芽生えていた。そこで彼は、不心得者の典型だった新エボン党の2代目党首たちをクーデターでしりぞけ、議長の座について党を仕切るようになる。

【新エボン党とバラライ】

青年同盟と新エボン党は敵対しているが、バラライ自身はそれを望んでいない。とはいえ同盟への対抗心が党をまとめているのはまぎれもない事実。そこでバラライは、どうにかして党員たちの心をおだやかな方向へ導き、彼らを少しずつなだめて、ことを穏便に収めようとしている。

また、2年前の発砲事件以来、バラライのなかにはヌージへの不信感が渦巻いている。ヌージがヴェグナガンについて探っているのもそれを悪用するためではと疑っており、ゆえにヌージがひきいる青年同盟への警戒の思いは強い。

【密会】

エボンの総本山で育ちながらも、「反エボンの民」であるアルベド族のギップルと対等に接し、愛想のないヌージにも進んで声をかけ、同士討ちの事態に人一倍嫌悪感を見せる――戦士としては優しすぎ、3人の候補生のなかではもっとも精神的にもろい彼は、それゆえシューインから新たな器として狙われることになった。

STORY Lv.2の最後でひそかに物陰からユウナたちの様子をうかがっていたバラライは、ヴェグナガンが消えた原因がヌージにあると見て、ヌージとギップルを極秘裏にベベルへ呼び寄せる。集合場所を大深度エリアに指定したのは、ヴェグナガンが消えた事実を目の前で示しつつ説明するためだ。だが、ヴェグナガンを利用するのではと疑っていたヌージがヴェグナガンの逃走を招いたことに混乱していたバラライは、いとも簡単にシューインに身体を乗っ取られてしまう。

ギップル

【マキナ派とギップル】

ギップルがマキナ派を主導する立場についた事情のひとつに、青年同盟と新エボン党の衝突を回避したいという思いがあげられる。本拠地をジョゼ寺院に置いたのも、地理的に、青年同盟の本拠地であるキノコ岩街道と、新エボン党の本拠地であるベベルとの中間に位置しており、両者のあいだに立てるというのが理由のひとつだ。

「機械を研究してスピラの発展に寄与すること」がマキナ派の掲げる組織目標だが、このほかギップル自身は、「機械を研究するなかでヴェグナガンに対抗する方法を探す」という目的を持っていた。そのためか彼は、3つの組織のリーダーのなかでただひとり、ヴェグナガンについて組織の仲間に知らせている。

STORY Lv.3でギップルたち3人は、何も説明しないまま、それぞれの組織から姿を消す。3人にとってヴェグナガンのことは何より優先すべき事項であったし、また自身の存在を過少評価していた彼らは、自分たちが突然姿を消すことがあれほどに組織の混乱を招くとは思いもしなかったのだ。しかしここでもギップルのみは、魔物さわぎのなかに人々を放置することができず、仲間にある程度まで指図したのち出発している。彼がベベルでの密会に遅刻したのはそのためだ。もっとも、そうした事情以前に、彼に遅刻癖があったのは確かなようだが。

パイン

【記録係パイン】

2年前、アカギ隊の記録係として選ばれた16歳のパインは、ヌージ、バラライ、ギップルの行動の一部始終をスフィアに収めつづけた。彼女もまたアカギ隊に応募したひとりだが、エボン寺院関連の軍隊においては女性は戦闘要員とは認められない(女性の僧兵がゲーム中のバトルに登場しないのはこのため)。それゆえ記録係として部隊に同行することになったと思われる。彼女の戦闘能力の高さは周囲に認めるところであり、戦闘要員ではないとはいえ危険な戦場へおもむくことになる記録係にはうってつけであった。

候補生とともに封印の洞窟に入ったパインが、ただひとりシューインの影響を受けずにすんだ理由は謎だ。護身用の武装しかしていない彼女を相手にする価値はないと見たのか、ただひとり正気の者を残して仲間が狂乱におちいるさまを見せつけようとしたのか……シューインの意図がどれだったにせよ、パインはすべての惨劇を目に焼きつけ、しかも生きのびた直後に仲間の手で撃たれるという、つらい過去を抱えることになる。

【過去に縛られて】

物語中でパインが、ヌージ、バラライ、ギップルに対し、ことさらに冷たく接するのはなぜなのか?

彼女は過去を否定しようとしていた。過去の楽しい思い出を振り返れば、それだけいまがつらくなる。昔どおりに話そうとすればするだけ、その楽しさが破られたときのことを思い出さざるを得なくなる。だからこそ過去を切り捨てようとしたのだ。「少し前の私だったらトレマの言葉にうなずいたかもしれない」とは、トレマ撃破後のパインが飛空艇で語る言葉だ。過去を捨てなければ強くはなれないとトレマは語るが、パインも心のどこかでそう思っていたのだろう。そして、思い出を現在の仲間たちにも明かそうとせず、かつての仲間と会っても初対面のフリをして、過去の行動いっさいを否定的に片づけようとしたのだ。しかしその一方で、過去の事件を探らずにいられないところに彼女の複雑さがある。

自分の殻を破り、思い出を受け入れ、過去の苦しみを人に打ち明けて――自然体になったとき、パインはようやく気づく。求めていたものは最初から自分のなかにあったのだと。

ヴェグナガン
Vegnagun

スピラを滅ぼすほどの威力を持つがゆえに、一度も使われることなく封印されてきた古の機械兵器ヴェグナガン。1000年の時を経て動き出したその秘密とは!?

実態

1000年前、機械都市ベベルが、対ザナルカンドのために開発した機械兵器がヴェグナガンだ。絶大な破壊力を秘めているが、「敵味方に関係なく、自分への敵意を察知すれば暴走する」という致命的な欠陥を抱えていたせいで実戦投入されず、始末さえままならずに、ベベルの地下へ封印されることになった。機械戦争末期、ベベルの敵国であるザナルカンドの青年シューインの手で起動しかけたものの、途中で彼が殺されたため機能を発揮することなく沈黙。その後、『シン』が猛威を振るいはじめたときも、前述の欠陥ゆえ『シン』の対抗手段とはなりえず、ベベルの地下深くにて眠りつづけてきた。兵器として作られながら一度も用いられず、1000年ものあいだ持てあまされてきたのだ。

機械都市ベベルが機械禁止を掲げるエボンの教えの総本山となり、そして新エボン党の本拠地となったのちも、ヴェグナガンは最高機密として極秘裏に管理されつづけた。エボン寺院の関係者でも老師クラスの者でなくては存在すら知り得ず、老師にとってさえその実態はほとんど謎であった。長い歴史のなかでは、キノックや、新エボン党の2代目党首のような権勢欲に取りつかれた者がヴェグナガンを利用しようとたくらむこともあったが、当の機械の実態があまりにつかめぬため、その計画はすべて未遂に終わる。

起動

STORY Lv.2でヌージが大深度エリアへと潜入したさい、ヴェグナガンを破壊しようとするヌージ自身の意志のほうが、ヌージのなかに潜みヴェグナガンを利用しようとするシューインの意志に勝った。身の危険を感じたヴェグナガンはその場に穴を開け、自分を強化するに足るエネルギーに満ちた場所、異界へと逃亡。逃亡時に植えつけられたシューインの分身スピラへの憎悪の念に動かされ、またみずからの防衛本能によって、各地の祈り子の力を取り入れようと動きはじめる。大深度エリアの穴が上から開けられていたのに対し、各寺院の祈り子の間の穴が地下から掘り抜かれていたのはこのためだ(STORY Lv.4のジョゼ寺院の通信スフィアを参照)。

◆ ヴェグナガンに関する動き

○表立った動き		●水面下の動き
○ユ・リ・パ、ルブランのアジトへ潜入	STORY Lv.2	●ヌージがルブランの協力を受け、ヴェグナガンのありかを突き止める
		●ヌージ、アンダーベベルへ潜入(以後、失踪あつかいされる)
		●バラライ、侵入者ありとの報告を受けアンダーベベルへ(以後、失踪あつかいされる)
○ユ・リ・パとルブラン一味、ベベルへ突入		●ヌージと接触したヴェグナガンがその場に穴を掘って異界へ逃亡　直前に、ヌージのなかのシューインが、分身をヴェグナガンに送りこむ
		●ヴェグナガンが各地の寺院に穴を開け、祈り子の支配を開始　穴から魔物が出現しはじめる
○アンダーベベルを巡回中のバラライとユ・リ・パが戦闘 ○ユ・リ・パ、大深度エリアでバハムートと戦闘 ○魔物騒動が各地で発生		●バラライ、ひそかにユ・リ・パのあとを追って大深度エリアへ行き、ヌージの姿を目撃　会話内容からユウナたちが事情を知らないと考え、ヴェグナガン逃亡の原因がヌージにあると推察
○ユ・リ・パ、寺院の魔物退治に奮闘	STORY Lv.3	●バラライがヌージとギップルをアンダーベベルへ招集
		●ギップル、遅れてアンダーベベルへ(以後、失踪あつかいされる)
○ユウナ、異界でシューイン(バラライ)、ヌージ、ギップルと会う		●ヌージ、バラライ、ギップルが大深度エリアで密会　ヌージからバラライへと乗り移ったシューインがヴェグナガンのもとへ向かい、ヌージとギップルはそのあとを追う

異界

異界はスピラの地下深くに存在する場所であり、幻光虫に満ちている。死者の想いや生命エネルギーはみなこの地へ還り、新たな命となって生み出されるのだ。

グアドサラムで「異界」と呼ばれ管理されてきた場所も、異界の一部であり、その入口にあたる。しかし、永遠のナギ節到来後は幻光虫が大量発生し、グアド族でなければ制御できないほどに状態が不安定となってしまった。その原因としては、「シン」が消滅し、また新たな召喚士が生まれなくなったために、死者を異界送りするサイクルが乱れたということが考えられる。各地に出現する魔物が2年前と大きく異なっているのも、あるいは同様の原因によるのかもしれない。

魔物

STORY Lv.3における各地の魔物さわぎは、シューインの憎悪を受けて変質した召喚獣によって誘発された。

本来、異界は魔物の巣窟ではなく、死者の魂が新たな命となる場所だ。だが、裏を返せばそこは、魔物を無限に生み出すに足るエネルギーの宝庫とも言える。魔物は、生命エネルギーのもとである幻光虫と、憎悪や破壊衝動といった負の思念とが、互いに結びついたものだからだ。

STORY Lv.2の最後でヴェグナガンが異界へ向かったさい、「シン」が倒されて以来夢なき眠りについていた祈り子たちは、異変を察知。地上に伝えようとするも、祈り子の力を吸収せんとするヴェグナガンの行動がそれに先んじた。祈り子たちはヴェグナガンに張りついていたシューインの憎悪の念に支配され、地上に警告を発しようとの試みは地上への敵意と変わって、大量の魔物をスピラへと送り出すことになる。この時期をさかいとして各地の魔物がより強力なものに変化した事情にも、ヴェグナガンが関わっているのは想像に難くない。

ユ・リ・パの活躍によって召喚獣が倒されると、異界のエネルギーを魔物化して積極的に地上へ向かわせようとする力も失われ、寺院の穴から魔物があふれ出す事態もある程度まで沈静化した。

召喚獣

召喚獣とは本来、召喚士が祈り子の夢を幻光虫と結合させ具現化したようなものであり、召喚主がいなくては実体を得ることはできない。にもかかわらず、各地で召喚獣が現れたのは、シューインの思念の影響で、祈り子の夢が悪夢として具現化されたためだ。「魔物が機械と融合した」ということでさわぎになったジョゼ寺院のイクシオンは、機械を核として幻光虫が召喚獣の形をなしたものである。

最初にヴェグナガン（シューイン）の影響を受けたのは、ヴェグナガンのすぐそばにいたバハムートの祈り子であった。しかし、魔物たちの親玉にあたるバハムートを早々にユウナたちが倒した結果、ベベルはほかの地域にくらべて魔物の被害にほとんどあわずにすんでいる。

レン&シューイン

Lenne&Shuyin

ドレスフィアを通じてユウナと共鳴する、古の歌姫レン。最愛の彼女を失い絶望に取りつかれた、ティーダそっくりな青年シューイン。ふたりの人物像と行動を追う。

レン

【1000年前の悲劇】

古代ザナルカンドの召喚士にして歌姫であったレンは、すでに敗北が見えていた機械戦争の現場に、戦い手として駆り出されようとしていた。そんななか、恋人シューインが行方をくらます。彼は最愛のレンを救うため、敵方ベベルの秘密兵器ヴェグナガンを奪おうとしたのだ。やがて、ザナルカンドのスパイが拘束されたとの報道を見たレンは、それがシューインのことだと直感し、ベベルへ潜入。ヴェグナガン起動直前にあったシューインを見つけて制止するも、直後にベベルの兵士に撃たれ、恋人ともども命を落とす。

【ドレスに宿る思念】

レンの思念は、つねづね身につけていた歌姫のドレスフィアに焼きつき、残りつづけた。そうして1000年の時が過ぎ去り、永遠のナギ節の到来をきっかけに世間でドレスフィアとリザルトプレートの利用法が発見されたことで、レンの想いはユウナの身体を通じて表に現れることになる。

ユウナが歌姫のドレスフィアを身につけたとき、レンの思念は衣装を通じて少しずつユウナに流れこみ、その思考や行動に影響を与える。STORY Lv.1のルカでリザルトプレート奪還時に身体が勝手に踊り出したり、STORY Lv.3の異界の深淵でシューインと対面したさい、思うように動けなくなったり……そしてSTORY Lv.4のコンサートでは、シンラのスフィアスクリーンの放つスフィア波の影響でふたりの同調はさらに強まり、レンの過去の思い出がスクリーンに投影されるという事態を生んだ。

このようなレンとの同調現象は、ユウナとのあいだにしか見られない。ともに召喚士であるためか、容姿のよく似た恋人を愛しているためか、たまたま波長が合ったのか……数々の要因がつながっているようだが、真相は定かではない。

【ユウナの夢】

STORY Lv.2でユウナが「ティーダとともに逃げる途中で射殺される」夢を見たのは、すんごいスフィアの映像(→P.105)を見たのをきっかけに、シューインとともに射殺されたときのレンの記憶がユウナに流れこんだ影響だ。もっとも、レンとシューインが、撃たれる直前に手を取って逃げた事実はない。これはあくまでユウナの夢であり、「ベベルの深層で」「ティーダとよく似た人物と逃げて命を絶たれた」といった断片的な思念が、ユウナ自身の2年前の記憶(ティーダとの思い出やベベルで処分されかけたときの想い)と混ざり合った結果、あのような夢が生まれたのだ。レンとシューインの身に実際に起きたことは、STORY Lv.4のコンサートおよびSTORY Lv.5の封印の洞窟内で見られるとおりである。

◆1000年前の事件概略(( )はゲーム中で見られる関連映像)

- ●レン、歌姫としてザナルカンドで人気を博す　若き日のメイチェンもファンとしてイベントに向かい彼女と握手(映像スフィア「ザナルカンドの繁栄」)
- ●機械戦争勃発
- ●レンの機械戦争への参戦が決まる
- ●シューイン、レンを救うためヴェグナガンを奪おうとベベルに潜入　ベベルの兵に捕らえられ、アンダーベベルの牢獄に監禁される(映像スフィア「旅のきっかけ」、「1000年前の牢獄」)
- ●レン、シューインを追ってベベルへ潜入
- ●シューインが脱獄。ヴェグナガンを起動させる途中でレンが止めに入り、ふたりとも追っ手に射殺される(ユウナの夢、コンサート中の映像、封印の洞窟内での映像)

シューイン

【“影”】

シューインという名の青年は1000年前に命を落としているため、物語中で「シューイン」として登場するのは彼自身ではない。さりとて、死人というわけでもない。物語中のシューインはあくまで、1000年前のシューインが抱えていた絶望、憎しみ、破壊衝動といった負の思念が幻光虫に焼きついたもの――シューインの“影”である。

『X』のエボン=ドーム内で見られたように、幻光虫が濃密な場所では、幻光虫が過去の情景をとどめ、映し出す場合がある。物語中のシューインは、そのような幻影に想いが宿りひとりでに動き出したという、死人の原理を超えた非常に特殊な例なのだ。

死人と“影”とのちがいは、幻光虫によって構成された物理的な肉体を持つか持たないかにある。“影”であるシューインは、肉体を持たないがゆえに、一度に何体も分身を生み出したり、周囲の者の心理に直接影響を与えることが可能だ(これらは封印の洞窟内で見られるとおり)。だが、外部へ物理的に働きかけるためには、特定の生者に取りつき、器としてあやつり動かす必要がある。器にできる対象は、彼との同調に耐える体力・精神力を備え、かつ心にスキがある者のみだ。また、ほかに適当だと思われる器を見つけても、現在の器がスキを見せたり意識を失うなどの状態にならなければ、新たに乗り移ることはできない。

【ヌージたちとの因縁】

2年前、アカギ隊の最終選抜試験のさい、シューインは、死を求めるヌージの心のスキをついて彼のなかに入りこむ。彼の肉体を器とし、ヴェグナガンを起動させ、スピラを破壊するためだ。だが、ヌージは強靭な精神力によってシューインの支配をこばんだため、シューインは意のままに行動できずにいた。唯一シューインがヌージの肉体を支配できたときが、ミヘン街道で4人が散開した直後である。危機を脱した安心から生まれた心のスキを突いてヌージの意識の表に出たシューインは、すぐそばにいた3人を撃つも、ヌージはすぐに己を取りもとし、シューインを意識下に封じてしまう。

ヌージの身体を完全に支配することが無理だと考えたシューインは、ヌージの思考が無意識のうちにヴェグナガンへと向かうよう、内部から少しずつ呼びかけていく。結果ヌージは、ついにヴェグナガンのもとへたどり着くが、その敵意に反応したヴェグナガンは逃亡。ここにきてシューインは、己の目的を達成するには別の人物を器にしなければならないと悟る。

STORY Lv.3でヌージたち3人がアンダーベベルで密会したことは、シューインにとって絶好の機会だった。バラライに銃を向けられヌージの心にスキが生じた瞬間を突き、シューインはヌージの身体から離脱。もとよりスキだらけであったバラライに取りついて、目の前の穴から異界へ飛びこみ、ヴェグナガンのもとへ向かったのだ。

【ティーダとの関係?】

シューインの容姿や声などはティーダに酷似しているが、両者はまったく異なる存在である。シューインは、1000年前の召喚士の都市ザナルカンドに実在した過去の人物。ティーダは、そのザナルカンドを模して召喚された夢のザナルカンドの住人であり、幻光体だ。

とはいえ、夢のザナルカンドが、実在のザナルカンドを下敷きとし、理想や願望をふくらませることで創造されたのは事実である。夢のザナルカンドにあるものすべてにはモデルが存在しており、それは住人たちも同様だ。これを考えると、ティーダのもとになった人物がシューインである可能性は否定できない。もっとも、夢のザナルカンドの住人たちは互いに影響を与え合い、結婚し、子どもをなして、人生のサイクルを形成していた。そのため、夢の遺伝子は複雑に混ざり合っており、住人ひとりが実在の人物ひとりを複写したものとは言えない。たとえシューインがティーダのモデルだったとしても、両者の関係がかならずしも近いものだとはかぎらないのだ。

トレマ
Trema

新エボン党の創設者という以外は謎に包まれた人物、トレマ。スピラの真実を探ろうと人々に呼びかけながらもスフィアを独占して謎の失踪をとげた、彼の人となりに迫る。

正体

真実運動の提唱者であり新エボン党を創設したことで知られるトレマは、『X』のナギ平原でモンスター訓練場を管理していたオヤジと同一人物で、その正体は死人である。一般に知られる「エボン寺院在野の僧官」という肩書きも、エボン寺院の中枢に潜りこむために用いた、いつわりのものだ。

彼は、幻光虫を分解して組み直す異能の持ち主であり、訓練場に集めた魔物をその力によって制御し、強力な魔物を創出してきた。聖ベベル廟でみずからの正体を明かすさい(後述)、すべてを捨てし者を一瞬で葬り去ったのもこの力による。

目的

彼が真実運動を広めてスフィアを集めたのは、公に告げたような「スピラの真実を探るため」ではなく、「過去を消し去るため」である。

800年前、討伐隊員の心身を鍛える目的でモンスター訓練場を創った英雄ミヘン。その遺志を継ぐべく、トレマは長年訓練場を営んできた。だが、『シン』が消え去るとともに、自分が鍛えたはずの元討伐隊員らが力のやり場を失い、争いを求めはじめたことに失望。肉体ではなく精神を強化する必要性を痛感し、行動を開始する。寺院の関係者を名乗って真実運動をかかげ、新エボン党を創設してスフィアを手元に集めた彼は、ベベルの地下深くに隠された聖ベベル廟へ入り、集めたスフィアすべてを無に還したのだ。ひとえにそれは、「強くなるには過去を捨てるべし」という独自の主張にもとづき、人々の心を鍛えようとしてのことである。

主張

人は振り向く過去があるかぎり強くなれない。未来に向かうためにはすべての過去を捨てねばならない――それがトレマの持論である。それゆえ彼は、スフィアにこめられた過去を抹消しようとしたのだ。

「過去(思い出)とどのように向き合うか」は、『X-2』の物語のテーマのひとつであり、ストーリーレベルを通じて各人それぞれの主張が展開されていく。ユウナは、過去を引きずり変わらなければと悩みながらも、最終的には、過去を抱えて迷うのも自分自身だと受け入れる。思い出を封印しようとしつつも過去を探らずにはいられずに苦しんでいたパインもまた、ユウナと同じ結論に至る。トレマの主張は、旅のすえに彼女たちが導き出した答えとは相反するものだ。確信を持って語られるトレマの言葉に、ユウナたちが自分の意見を述べる場面は、ある意味『X-2』の旅の総括と言えなくはない。

聖ベベル廟

サブイベント「隠された迷宮」の舞台となる聖ベベル廟は、幻光虫が濃密に漂い、異界に似た雰囲気を持つ。そのせいか死人が無数にとどまっており、20階層ごとに、「X」でおなじみの、いまは亡き人物が登場。彼らはすでに人の意識を失っており、ユウナたちの姿を見ると魔物に変身して襲いかかってくる。登場する人物に共通するのは、エボン寺院の関係者である点と、絶望を残していた点だ。

◆ 各階層に登場する人物

階層	人物(変身後の魔物)	「X」での人物像
第20層	[illegible]	エボン四老師のひとり。ライバル的存在であるシーモアに殺される
第40層	ジスカル＝グアド(ブラックエレメンタル)	エボンの元老師であり、グアド族の元族長。息子シーモアに殺される
第60層	ヨー＝マイカ(マウントマイマイ)	エボンの総老師。死人となったのちもスピラを管理しつづけていたが、究極召喚が失われたことを知って絶望のあまり消滅
第80層	ユウナレスカ(チャク[illegible])	最初に「シン」を倒した召喚士。究極召喚で落命後、死人となってザナルカンド遺跡にとどまり究極召喚の祈り子を作りつづけてきたが、ユウナたちに倒される
最下層	ゼイオン(すべてを捨てし者)	ユウナレスカの夫。妻の究極召喚の祈り子として「シン」を倒したのち2代目「シン」となり、大召喚士ガンドフに倒される

◆ 聖ベベル廟での会話　トレマについて深く知るため、聖ベベル廟での後半の会話を特別に公開する

【第60層：マウントマイマイ戦後】
ハイン：いないな……。
ユウナ：誰か？
パイン：トレマ
リュック：ねぇ、それ誰？
パイン：新エボン党の創設者。過去のスフィアを独占して姿を消したって話は聞いてたけど――こんな場所にもぐりこんでるなんてね。
ユウナ：だけど、1年も前でしょう？――じゃあ、もう……。
パイン：最初から死人だったとしたら？トレマは強力な魔物をあやつる技の持ち主だったらしい
リュック：だったらさ、よけい帰ったほうがよくない？

【最下層：すべてを捨てし者戦後】
（最上層で登場した老人が現れ、すべてを捨てし者を一瞬で消し去る）
パイン：あんたがトレマとはな。
リュック：やっぱり死人だよ……。
ユウナ：教えてください。なぜ過去のスフィアを隠したんですか？
トレマ：人は過去に縛られずにはいられない。ゆえに未来に目を向けるためには、過去を封印せねばなるまい。
パイン：過去を……封印？
リュック：じゃ、みんなが集めたスフィアは!?
トレマ：消した……幻光となって散っていったわ。
ユウナ：なんてことを……。
トレマ：未来を背負う若人を育てるべく、訓練場を設けたものの――ナギ節が訪れてほどなく、わしは過ちを悟った。「シン」という敵を見失った若人たちは、意味もなく力を振りかざし始めた。きたえた力を抑える心の強さを、持ち合わせていなかったのだよ。彼らの心をきたえるために、わしは決意した。スピラの過去を、抹消すべしと。ふりむく心は弱くなる。いっさいの過去を――そう、すべてを捨てし者だけに、「すべてを超えし者」となる資格がある。大召喚士ユウナ。おまえもまた、多くの過去を振り捨ててきたはず。過去を捨てて得た力を、見せるがいい！
（バトル突入）

【トレマ戦後】
トレマ：おまえこそ、すべてを捨てし者……。
ユウナ：捨ててなんかいません。強くなりたいとか、変わりたいとか、思うけど――だからって過去をなくしたら、そんなの、私じゃない。
トレマ：（あざ笑いながら）おまえがおまえであることに、いかなる意味もありはしない……

お宝スフィア映像

徹底分析

スフィアハンターであるユウナたちは、各地でさまざまなスフィアを"お宝"としてゲットすることになる。それらの映像は、入手直後に単独で見てもよくわからないが、じつは物語を補完するような重要な意味を持つものが多い。このコーナーでは、個々の映像とセリフから、各スフィアに秘められた意味を探り、分析していく。

一般的お宝スフィア

スフィア1～8

1～8のスフィアは、1000年前の貴重な記録から、ゲーム攻略上のヒントの役割を果たしているものまで多種多様。そのうち1～5は、物語を進めるうえでかならず入手することになる。

1 旅のきっかけ ……［スフィア名：きっかけのスフィア］

（牢獄らしき場所に捕らえられた、ティーダによく似た男が、カメラに向かって訴えかける）

？？？？：なんで俺が逮捕されるんだ！　納得いかないっての！　なあ、聞こえてるんだろ？　あいつがあんたの彼女だったらどう思う？　敵の機械兵器使って、どこが悪いんだよ！　召喚士を守るには、ああするしかなかったんだ！　自分ならどうするか考えろよ！　出してくれよ！　あいつに……会わせてくれ。

リュックがキマリから預かりユウナに渡したスフィアで、ユウナが旅立つきっかけとなったもの。一見、ティーダがユウナについて語っているかのように受け取れるが、物語を進めればわかるとおり、ここに映っている青年は古代都市ザナルカンドに実在した人物・シューインである。映像自体も1000年前のもので、STORY Lv.2終盤のリュックのセリフからもわかるとおり、アンダーベベルの牢獄にて撮影されている。内容的には、8「1000年前の牢獄」へとつづく。

★青年と「あいつ」

セリフのなかの「あいつ」とは、青年――シューインの恋人で召喚士だったレンのこと。ただし、このときのシューインは非常に興奮した状態でまくしたてており、聞き手は「あいつ」が誰かまでは理解していないと思われる。

「あいつがあんたの彼女だったら」「召喚士を守る」といったシューインの言葉は、『X』で召喚士として命を投げ出そうとしていたユウナを愛し、彼女が犠牲になるのを止めようとしていたティーダの言動と重なるところが非常に多く、『X-2』でシューインの引き起こす事件が他人ごとではないと――ユウナとティーダにも起こり得ることだったのだと考えさせられる。

★「敵の機械兵器使って～」

映像中の青年をティーダと仮定した場合、エボンが禁じる機械＝飛空艇を使用したことを指しているかに受け取れるが、実際にはベベルの秘密兵器ヴェグナガンについて言及した言葉。ここでの「敵」は、ザナルカンド住民にとっての「敵」を意味するものとして、ベベルの兵という聞き手の立場を考慮せずに用いられている。

秘密兵器を奪おうと敵地に潜入して逮捕されたのだから、シューインの主張はやや妙な気がしないでもないが、恋人の身を案じるあまり、よほど頭に血がのぼっていたのだろう。

2ザナルカンドの繁栄……［スフィア名：ガガゼトのスフィア］

（1000年前のザナルカンド。大勢の人々がフリーウェイに集い、興奮気味に話している）
男：まさか本当に整理券が手に入るとはなあ。あの人と握手できるなんて、嬉しいなあ！

機械戦争で滅亡する前のザナルカンドの日常のひとコマ。「あの人」とは、当時歌姫として圧倒的な人気を誇ったレンのこと。すなわちこれは、機械戦争が深刻化する少し前のザナルカンドにて、レンのイベントのために人々が集まっている様子を映したもので、往時の彼女の人気ぶりがよく伝わる内容となっている。また、フリーウェイが舞台であること、ファンの多さや興奮ぶりなど、前作の開始直後におけるティーダとファンの交流場面を彷彿とさせる部分が多い。

★興奮する青年の正体

ここで興奮気味に語っている男は、じつは若き日のメイチェン。この整理券のイベントでレンと握手したときのことを、STORY Lv.1の青年同盟本部でユウナと握手したのをきっかけに思い出し、同時に自分が死人であることに気づいてSTORY Lv.5でユウナたちに自身の正体を告白……という流れとなっている（→P.75）。

3宝のありか……［スフィア名：ビサイドのスフィア］

（ビサイド島・滝の様子が映されている）

宝を隠した人物が撮影したとおぼしき、ビサイド島・滝のある道の風景。画像は粗いながらも、宝箱と解除キーの存在が示唆され、ゲーム攻略上のヒントの役割を果たしている。ちなみに、映像中の数字は、実際の解除キーと一致しており、プレイごとに異なる。

4合体したスフィア……［スフィア名：合体したスフィア］

（巨大な機械の周囲を、僧兵たちが厳重に警護している）

ヴェグナガンがアンダーベベルにて管理されていることを明示する映像。キーリカ寺院が保管していた23「すんごいスフィア」と同様、ヴェグナガンに関する貴重な資料だが、同スフィアが1000年前の機械戦争当時のものであるのに対し、合体したスフィアはエボン寺院の体制が整ったあと――すなわち比較的近年に撮影されたもの。そのため、こちらのほうが画像がより鮮明であり、ヴェグナガンの姿やありかもはっきりわかるようになっている。

5 ルブランの置き土産 …………………………………………｜スフィア名：ルブランのスフィア

（飛空艇のブリッジに侵入し、得意満面のルブラン一味）
ルブラン：ざまーみな、カモメ団。このルブラン様と張り合おうなんて1000年早いよ！
（一同、高笑い）

ザナルカンド遺跡で発見された「壊れたスフィア」をユウナたちのもとから盗み出したルブラン一味が、盗んだスフィアのかわりに置いていったもの。ライバルを出し抜いた快感と、はじめて飛空艇に乗る興奮とで、彼らが相当はしゃいでいるのがわかる。
なお、このスフィアと、つづくスフィア6、7の3つは、ルブラン一味が撮影したものだが、いずれもスフィア自体と映像の左下部分にルブラン一味のマークが入っていることに注目。

6 サノーの視点 ………………………………………………［スフィア名：アンダーベベルの記録1］

（ユウナたちがアンダーベベルへ突入したときの牢獄の様子。ただし、重点的に映されているのはユウナやパイン）

ユウナたちとルブラン一味がアンダーベベルへ突入したさい、サノーが牢獄にて撮影したもの。ヴェクナガンに関する情報収集の目的で撮られたはずだが、実際にはユウナの腰やパインの太もものアップばかりが映っており、サノーの趣味がうかがえる内容となっている。ちなみに、グアドサラムでの上映時、サノーはこのスフィアを撮影したのはウノーだとシラを切っていたものの、途中でウノーが画面内を横切るため、ウソがバレることになった。

7 消えたヴェグナガン ………………………………［スフィア名：アンダーベベルの記録2］

（アンダーベベル・大深度エリアの映像。かすかにヌージの姿が映っている）

6「サノーの視点」と同じく、アンダーベベル突入時にルブラン一味が撮ったスフィア。バハムート戦直後、ヴェグナガンが消えたという"新事実"をヌージに報告する目的で、ルブランの命令により撮影されたものだが、画面内にはヌージの姿がある。この事実は、ヌージが、熱心な協力者であるルブランにも内緒でアンダーベベルに潜入していたことを物語っており、シナリオ的に「ヌージが得体の知れない人物だ」と彼への不審感をあおる材料となっている。

8 1000年前の牢獄 ……………………[スフィア名：牢獄のスフィア]

(1000年前のアンダーベベル・牢獄にて。看守と獄中の人物が会話している)
看守：なあ、ザナルカンドが降伏しないから戦争が終わらないんだ。
？？？？：違うって。そっちが攻撃をやめればすぐに終わるんだよ！
看守：そんな手には乗らんよ。
？？？？：おまえたち……。いつか自分たちの武器で身を滅ぼすぞ。

サノーが、アンダーベベルの牢獄での撮影のさい、偶然拾ったスフィア。1000年前に同地で捕らわれていたシューインが、自分を監視しているベベルの兵に抗議しており、8「旅のきっかけ」からつづく内容となっている。
「いまに自分たちの武器で身を滅ぼすぞ」とのシューインの警告は、ベベルが機械力で他を圧倒したという事実が結果的に「シン」によるスピラの破壊を招いたこと、さらには1000年後——すなわち現在の、ヴェグナガンをめぐる狂騒までをも暗示しているかのようにも聞こえ興味深い。

アカギスフィア

スフィア■〜■

アカギスフィアとは、2年前に撮影されたアカギ隊に関する記録であり、ヌージ、バラライ、ギップル、そしてパインの人となりを知るうえで欠かせない資料だ。
「アカギ記録」と名のつく8つは、記録係として同行したパインが撮影したもので、それぞれ時系列に沿って番号が振られており、数字の順に見ていけばヌージたちの過去もおのずと理解できるようになっている。一方、エボン寺院の視点からアカギ記録の補足がなされているのが「アカギ報告」で、こちらの撮影者はじつはウノー＆サノー。「アカギ記録」も「アカギ報告」も、撮影者は映像内に明示されていないが、物語を終盤まで進めれば推察可能だ。なお、アカギ隊および2年前の事件の詳細についてはP.80を参照のこと。

9 アカギ記録1 ……………………[スフィア名：アカギスフィア1]

(激しい砲火のとどろくビーカネル砂漠)
バラライ：きついなあ……。
ギップル：訓練だってのにな。3番隊の奴ら、マジになってよ。
(すぐそばで爆発が起こり、伏せるふたり)

バラライ：君、アルベド族だろう？　どうしてアカギ隊の試験を？
ギップル：アルベドだってスピラを守りたいって。本当は討伐隊に入りたかったけど、俺らは仲間外れだからな。それに——(支給品の銃を見て)こういう武器なら、俺らの出番だ。
バラライ：(同様に銃を見て)これねえ……。老師が許可しても、みんな受け入れるかな。
ヌージ：無駄口をたたくな。報告されるぞ。
(3人を見渡すようなカメラアングル。ギップル、撮影をいやがりカメラを払いのけるしぐさをする)

バラライ：（ヌージに向かい）僕はバラライ。ベベルの出だ。君は？
（ヌージ、相手にせず単独で先へ行こうとする）
ギップル：俺のせいだな。「アルベドになんか名前教えない」って奴、多いんだ。
ヌージ：（苦笑し）ヌージだ。
バラライ：ああ、あの……。
ギップル：俺、アルベド族のギップル！
バラライ：（カメラに向かい）君は？

アカギ隊候補生としてビーカネル砂漠で実戦訓練を行なっている、ヌージたちの映像。3+1人がはじめて顔を合わせた場面であり、互いに自己紹介し合うなど、戦場という危険な舞台にありながら雰囲気は全体的になごやか。最後にバラライが「君」と呼びかけている相手は撮影者のパインで、以降のアカギスフィアでもこのようなやりとりは幾度か見られる。

★アルベド族への差別状況

ジョゼ海岸防衛作戦などでアルベド族との共闘をはかり、当時のスピラではアルベド族への理解がある部類だった討伐隊でさえ、差別意識を持って彼らに接していた……ということが、ギップルの入隊理由から読み取れる。アカギ隊創設を企画したキノックは、彼らのそうした心理をつき、アルベド族を差別しない"開かれた"募集体制を採用。種族への寛容な姿勢をとることで、「寺院が討伐隊を支配する」という本来の意図を巧妙に覆い隠していた。

★有名人ヌージ

ヌージの名を聞いたときのバラライの反応からわかるとおり、当時ヌージは死をも恐れぬ英雄として、所属集団である討伐隊以外でも名をはせていた。もっとも、この時点の彼はひたすらに自身の死のみを願っており、そのため周囲に無関心でいる。

バラライやギップルを無視するような態度に出たのも、ギップル自身が気にしたような、スピラ全般に広がるアルベド族への差別意識からではない（ギップルの言葉を耳にした直後に口をきいているのが、否定の意志表示と言える）。ただし、命の恩人であると同時に苦悩を抱かせるきっかけを作ったアルベド族（→P.81）に対し、ヌージが複雑な想いを抱いていたのは確かなようだ。また、ニギヤカなギップルを単純にうっとうしがる気持ちもあったと見られる。

10 アカギ記録2 ………［スフィア名：アカギスフィア2］

（ビーカネル砂漠での戦闘訓練。魔物に囲まれ緊迫した状況）
バラライ：弾は!?
ギップル：これで最後だ！（弾切れした銃を投げ捨てる）
ヌージ：俺たちもな。
バラライ：あきらめるな！
ギップル：誰が！

ギップル：どう攻める？
バラライ：お先にどうぞ。
ギップル：びびってんの？
バラライ：（銃声をマネて）バーン！
（驚くギップル）

(ヌージ、武器を捨て、無防備なまま魔物に向かっていく。驚くバラライとギップル。間一髪、背後からの砲火が魔物を倒す)

ヌージ：(カメラを振り向き)余計なことを。

女(パイン)：ヌージ……。噂は聞いています。あなたは死に場所を探していると。

ギップル：マジかよ?

ヌージ：なかなか死ねないんだ。

ギップル：ヤギアモ……(マジかよ……)。

パイン：今も戦いを投げて……死ぬ気でしたね。

ヌージ：よく見ている。最高の記録屋だな。

パイン：あなたは最高の兵士でした。討伐隊は「不死身のヌージ」を決して忘れないでしょう。なのに……。

ヌージ：俺の命だ。好きにするさ。(立ち去ろうとする)

バラライ：ヌージ。

ギップル：ヌージ!

9「アカギ記録1」同様、砂漠での戦闘訓練の模様を映したものだが、こちらは候補生によるチーム同士の対戦ではなく、魔物を相手取った戦闘が行なわれている 9「アカギ記録1」からやや間を置いて撮影されており、4人はかなり打ち解けた状態にあるようだ。

ヌージが演習中の事故に見せかけて自殺をはかるがパインに阻止される……というのが映像のおもな内容で、ヌージの「死にたがり」ぶりを具体的に示しているのが特徴。バラライの意外な茶目っ気にも注目したい。

★「不死身」の「死にたがり」

パインがヌージに対して使っている「不死身」という呼称は、死を恐れず戦場へ向かうヌージの英雄的な姿を称えるものとして、「死にたがり」と並び、以前から用いられていたもの。ただし、ヌージが本当に死を望むようになったのち、ヌージの変化を知る者は「死にたがり」の呼び名を不吉であるとして使わなくなった。ここでのパインがヌージのことを「不死身」のほうの名で呼び、本編のルチルが負の意味で「死にたがり」の表現を用いるのはそのため。

11 アカギ記録3 ……………………［スフィア名：アカギスフィア3］

(夜。連絡船の甲板にて)

バラライ：ミヘン・セッションってどう思う?

ギップル：あの兵器なら、いけるんじゃねえの。

バラライ：そんなに凄いのかい? 『シン』すら倒す機械の兵器か……少し怖いな。

ギップル：機械機械ってこだわるなよ。使い方間違えなきゃいいんだ。

ギップル：『シン』を倒せばナギ節だ。何して暮らす?

バラライ：(笑い)想像できないよ。

ヌージ：退屈そうだな。

バラライ：(立ち上がり)「退屈だ」って言いながら、死に場所を探すのかな、ヌージは。

ギップル：(遅れて立ち上がり)じゃあよ! ヌージが退屈しないように3人で遊ぶか!

ヌージ:ガキ。
(一同笑い)
バラライ:(カメラに向かい)君も一緒にどう?

アカギ隊最終選抜試験のため、連絡船でキノコ岩街道へ向かう3(+1)人の様子を映したもの。ゲーム中の説明文や映像中の会話からわかるとおり、ミヘン・セッションが間近に迫った時期に撮影されており、試験がミヘン・セッションとほぼ同時期に行なわれたことを暗に示している(このことは14「アカギ記録6」で明確になる)。
以前と同様、バラライが最後に呼びかける相手はパインで、注意して聞けば、笑い声に彼女の声も混じっているのがわかる。ナギ節がきたら楽しくやろう、と彼らが仲良く笑い合っている情景は、実際の2年後の状況を思うと切ない。なお、この会話のつづきは19「船上の思い出」で見られる。

★「あの兵器」
ギップルたちの話題にのぼっている兵器とは、ミヘン・セッションでの主力武器とされた砲塔「ヴァジュラ」のこと。ヴァジュラはX-2ではアビリティの名前で登場しているほか、青年同盟本部でその姿を確認することもできる(→P.33)。

12 アカギ記録4 ……………………………………[スフィア名:アカギスフィア1]

キノック:最後の演習だ。
(キノコ岩谷底。候補生たちが集まっている)
キノック:この奥には何かがいる。危険な存在らしいが情報はない。
バラライ:そいつを倒せと?
キノック:まずは調査だ。奥まで探れ。何を見たのか報告してもらう。生きて戻った者を合格とする。晴れてアカギ隊の一員だ。
候補生たち:はっ!
キノック:人数分の武器はない。自分の武器を勝ち取るのも訓練のうちだ。
(ざわめき)
キノック:アカギ隊員選抜、最終演習——始め!
(武器を確保しようと必死になる候補生たち)

(幻光に満ちた洞窟内。ヌージたち3人の周囲で、候補生たちが何かにとりつかれたように苦しみ、同士討ちをはじめる)

アカギ隊最終選抜試験の模様を映したもので、内容はそのまま13「アカギ記録5」につづく。選抜試験がキノコ岩街道の谷底にある洞窟(封印の洞窟)で行なわれたということのほか、エボン四老師のひとりで僧兵軍団長であるキノックがアカギ隊創設に深く関与していたことなどが、この映像でプレイヤーに対し明示されることになる。なお、キノックの脇に立つ青装束の人物は選抜試験の監察官で、14「アカギ記録6」と18「アカギ報告2」にも登場している。

★「危険な存在」
キノックの言う「危険な存在」の正体が、人を狂気に陥らせるシューインの"影"、残留思念であることはSTORY Lv.5でわかるとおりだが、キノックはそれを事前に理解していたわけではない。この時点での彼の目的は、ライバルのシーモアに対抗しうる手段であるウェクナガンの、制御に関する情報を得ること。そのために彼は、「選抜試験」を名目に、候補生らをいわば捨てゴマとして、危険な調査に向かわせたのだ(→P.80)。

13 アカギ記録5 ……………………………………………[スフィア名:アカギスフィア5]

(幻光に満ちた洞窟のなかで、狂気の同士討ちが展開されている)
ギップル:なんで殺し合いになるんだよ!
バラライ:みんな、いったい……。
ヌージ:確かに「危険な存在」だな。
ギップル:そいつの仕業ってか!? マジかよ!
ヌージ:確かめて戻れば合格だ。
バラライ:(武器を投げ捨て)僕は降りる! 候補者同士で殺し合いなんて!

(奥で候補生が互いに銃を撃ち合っているのを見ているヌージたち)
ヌージ:じゃあな。
ギップル:待てよ!
(ヌージ、かまわず奥へと進んでいく)

(洞窟の奥。被弾するヌージだが、ヌージを撃った候補生もまた弾を受け、果てる。倒れた候補生たちから幻光があふれ出る)

(先ほどの幻光がヌージへと入りこむ)
バラライ:ヌージ! くそっ!
(苦しむヌージ。やがてバラライへと銃を向ける)
ギップル:ヌージ、だめだ!(と言いつつ銃を向ける)
バラライ:おまえもだ、ギップル。
(3者ともそれぞれ銃を向け合う。苦悶の叫び声)
女(パイン):やめて!
(静寂。やがて3人は静かに銃を降ろす)

封印の洞窟内における惨劇の模様を収めた映像。アカギ隊最終選[illegible]機密であり、2年前の謎を解くカギが秘められている。
洞窟内の幻光虫に焼きついたシューインの絶望が、候補生の精神をつぎつぎと乱し、同士討ちへと走らせているというのが、この惨劇の真相(実際に彼らが何を見ていたのかは、STORY Lv.5の封印の洞窟にて、断片的な映像として示される)。途中、ヌージが光に飲みこまれている映像は、ヌージがシューインに取りつかれた瞬間をとらえたものであり、STORY Lv.3の3人の密会イベントと併せて、本編のストーリーを理解するうえで重要な場面となっている。

14 アカギ記録6 ……………………………………………[スフィア名:アカギスフィア6]

(洞窟から飛び出し、荒い息のバラライたち)
監察官:報告を聞こう。
バラライ:中に……中に入ったら、すぐ……。
ヌージ:殺し合いになった。たぶん幻光のせいだ。
バラライ:僕たちの体にも幻光がまとわりついて……。
ギップル:あれが見えた。不思議な……幻だった。
監察官:整理して話せ。

バラライ:機械です、とても大きな。低く、うなって、震えて……。
ギップル:あんなの見たこともねえ!
ヌージ:幻が見えたら妙な気分に襲われた。怒り、恐怖、後悔……それに絶望だ。
バラライ:僕もだ。理由はわからないけれど……悲しくなった。
ギップル:ああ。(やや考え)誰かの気持ちが、そのまま……俺の心に入ってきたみたいだった。
監察官:誰か? 誰だというのだ。
(3人、口をつぐむ)
監察官:(ため息をつき)報告は以上だな。(ややあって)ただちに討伐隊司令部に向かえ。作戦終了まで老師をお守りするのだ。それがアカギ隊員としての初仕事になる。
ギップル:俺ら合格か!?
監察官:もちろんだとも。
(喜ぶギップル、バラライ)
バラライ:(ギップルに)よかったな。
(喜んで先を急ごうとする3人。その背後から僧兵たちが銃で狙いをつける)
女(パイン):みんな、逃げて!
監察官:(カメラに向かい)きさま!
(発砲音)

間一髪で同士討ちをまぬがれ、封印の洞窟から生還したヌージたち3人が、寺院に追われるようになるまでの経緯を示した映像。合格であると安心させておいて背後から始末しようとするあたりに、寺院の姑息さがうかがえる。

★抹殺指令について

3人の報告の内容は「大きな機械が見えた」「絶望が襲ってきた」という断片的かつ不明瞭なものであり、キノックの求めを満たす情報ではなかった。また、たとえ報告の内容が彼の意にかなうものだったとしても、生き残りがたった3人しかいないのではアカギ隊は部隊としては機能しない。なにより、「同士討ちで全滅」という事態に追いこむような危険な訓練を自分が課したとの事実が漏洩することを恐れて、キノックはヌージたちの抹殺を決めている。

なお、この時点ではキノックはすでにミヘン・セッションの作戦司令部へ向かったあとで、撮影現場にはいない。かわりに、状況に応じた"処置"を事前に言い含められた監察官が、実際の抹殺命令を出している。

15 アカギ記録7 ……「スフィア名:アカギスフィア7」

(兵士たちの死体が横たわるジョゼ海岸を、撮影者の女が息せききって走りまわっている)
女(パイン):みんな……どこ?

傭兵らの銃撃を逃れたのち、必死でヌージたち3人を捜すパインが、その途中で撮影した映像。ヌージたちに危険を知らせたパインは、彼らにくらべてやや逃げ遅れた形となっている。周囲には兵の死体が散乱しているほか、異界送りをするユウナやそれを見守るルールーの姿があることから(前作で「シン」が去ってまもなく見られる場面)、ミヘン・セッション直後のジョゼ海岸で撮影されたものであることがわかる。

ルールー

ユウナ

16 アカギ記録8

[スフィア名:アカギスフィア8]

(ミヘン街道の旅行公司前の丘。ヌージたち3人が夕日をながめている)

ヌージ:(カメラを振り向き)無事で何よりだ。

女(パイン):怒ってない?

ヌージ:どうして。

パイン:私のせいで死ねなかった。

ヌージ:ひとつ貸したな。

バラライ:どうして僕らと一緒に?

パイン:あんたたちが何を見たのか……私も知りたい。

ギップル:(起き上がり)俺らも全然わかってねえよ。

バラライ:でも、いつか解き明かす。その時は君にも話すよ。

パイン:うん。

ヌージ:さて……。俺たちが生きていると知ったら老師は喜ばないだろうな。3人一緒にいるのはまずい。

ギップル:バラけるか?

バラライ:それが賢明だね。

ヌージ:(カメラを振り向き)もう仕事は終わりだろ。いつまで撮ってるんだよ。

パイン:あ——。

(手を振って二方に別れるヌージたち3人の様子を、内緒でカメラが遠くから撮影している)

パイン:(ひとりごと)記念撮影。

(バラライとギップルの背後から銃声が起こり、ふたりは倒れこむ)

パイン:誰!?

（銃をかまえているヌージ。全身に幻光がまとわりついている）
パイン：どうして……！
ヌージ：いつまで撮ってるんだよ！（カメラに向かい発砲）

僧兵らの追撃を逃れてミヘン街道で合流したヌージたち（実際には先に逃げていた3人にパインが追いついた格好）が、ふたたび別れるまでの様子を描いたもの。寺院の追っ手を避けようと再会を約束して別れた直後にヌージがほかの3人を狙い撃つ、というこの衝撃の出来事は、2年後まで彼らの心にしこりを残すことになる。

★発砲事件の真相
この発砲は、実際にはヌージの意志ではなく、封印の洞窟で彼に取りついたシューインの意志によって行なわれた。その強靭な意志力により、いったんはシューインを抑えこんだヌージだったが、寺院の追っ手から逃れ安堵したスキをつかれて、シューインに支配されてしまったのだ。シューインがバラライたちを撃ったのは、彼らを仲たがいさせようといった計画的なものではなく、自由な肉体を手にしたという開放感に衝き動かされてのことである。なお、この後、ヌージはすぐに自我を取りもどし、3人に治療をほどこしているが、彼らはその事実を知らない（→P.81）。

★ヌージの豹変
仲間と別れて背を向けた直後が、ヌージがシューインにスキをつかれた瞬間だ。それまでの、映像前半のヌージが、彼には珍しくおだやかで優しい一面を見せているため、発砲という行為の異様さがよりいっそう際立っている。途中、「いつまで撮ってるんだよ」というセリフが2度、ヌージの口から出るが、1度目はヌージ自身が心から発し、2度目はシューインがそれを意図的になぞる形で発したもの。セリフの内容は同じでもまったく異なる響きを持っており、ヌージとシューインとのちがいが対照的に表れている。

17 アカギ報告1 ……（スフィア名：アカギスフィア9）

（死体の散乱する洞窟内）
男1（ウノー）：こりゃヒドイや。
（しばしあたりを見渡し）ええっと……。えー、アカギ隊員選抜、最終演習の生存者はありません——以上！
男2（サノー）：勝手にまとめるな。よく数えてみろ。

アカギ隊関連の事後処理のために封印の洞窟を訪れた寺院側の記録。ヌージたちが洞窟を脱出し、寺院側が彼らの抹殺に一度失敗したあと——すなわち 16「アカギ記録6」のあとに撮影されたもので、改めて洞窟内を検分し、抹殺すべき相手が4人であることを再確認するさいの状況が映っている。ただし、こちらは報告の前半部のみで、一部始終を完全に記録したものは 18「アカギ報告2」となる。
声から察しがつくかもしれないが、洞窟内を撮影し会話しているのはウノーとサノー。彼らはそれぞれ別々に「アカギ報告」を撮影しており、17「アカギ報告1」と 18「アカギ報告2」ではセリフが同じ部分でも、映像の映し出される角度や内容が異なっている（詳細は次項参照）。ちなみにウノーとサノーは、16「アカギ記録6」でのいきさつはまったく知らず、この洞窟検分のさいにはじめて、寺院の下っぱとして駆り出されていた。

18 アカギ報告2……［スフィア名：アカギスフィア10］

（死体の散乱する洞窟内）

男1（ウノー）： ええっと……。えー、アカギ隊員選抜、最終演習の生存者はありません――以上！

男2（サノー）： 勝手にまとめるな。よく数えてみろ。死体が足りないだろうが。候補生3人分と、記録係もいたはずだな。

ウノー： ってことは？

サノー： 3たす1。で、生存者は？

監察官： 死にぞこないは4人だ。わかっているな。

ウノー： ……やれやれ。

監察官： 何か言ったか。

サノー： いーえ、とんでもございません。

17「アカギ報告1」の内容とそのつづきを収録した、報告映像の完全版。「候補生3人と記録係」とは、ヌージ、バラライ、ギップルとパインのこと。13「アカギ記録6」でわかるとおり、彼らが抹殺対象であることはこれ以前にすでに（ヌージたちが洞窟を出た直後に）決定されてはいたが、この場面では改めてウノーとサノーに対し指令が出ている。STORY Lv.4の通信スフィアで「かつて寺院で汚い仕事をしていた」と語るウノーだが、このように、寺院の意向に沿わぬ者を始末することも少なくなかったようだ。

★報告映像の撮影者

このスフィアの映像に目をこらすと、死体検分の場面では遠目にウノーの下半身が、監察官が映る場面では右端にサノーの銃と肩口が見える。映像スフィアに撮影者自身が映る場合はその者が遠景になることはないという事実などを総合すると、18「アカギ報告2」はサノーが、17「アカギ報告1」はウノーが撮影したもの、ということが割り出せる。

個人のスフィア

ハイン、ヌージ、ギップル、バラライの名を冠したこれらのスフィアは、各人それぞれにスポットを当て、アカギスフィアで語られた過去の出来事をさらに補完する内容となっている。パイン以外の3人のスフィアからは、ミヘン街道で別れたのちの彼らの足どりがうかがえる。

19 船上の思い出……［スフィア名：パインのスフィア］

（夜。連絡船の甲板にて）

ギップル： 何して遊ぶかなあ……。どうよ、パイン先生。

パイン： えっ？　（しばし考えて）空飛ぶ船、かな。さっきあんたが話してた奴。本当にあるなら飛ばしてみたい。

バラライ： じゃあ君が操縦士だ。僕は航法士でもやろうかな。

ギップル： 機関士は俺にまかせとけ。

バラライ： ヌージは？

パイン： 船長。

バラライ： ああ、向いてそうだ。

ヌージ： 素人に船を任せるとはな。

ギップル： 安心しろ。黙ってふんぞり返ってりゃ、それらしく見えるって。

パイン：ぴったり。
ヌージ：(かすかに笑い)こきつかってやる。
(4人の笑い声。最後に、それまで画面に映っていなかったギップルも姿を見せ、手を振る)

■「アカギ記録3」から直接つづく内容。ほかのアカギ隊に関する記録とちがってパインの姿が映っており、彼女の名前もはっきり明示される。全体の様子から見て、撮影者はギップルであろう。■「アカギ記録3」の「ナギ節がきたら何をするか」がより具体性を帯びて語られており、全体としてエンディングへの伏線の役割を果たしている。空飛ぶ船に乗ってみたいというパインの言葉は、STORY Lv.4の甲板で彼女がユウナに話したカモメ団入りの動機を裏づけるもの。

★空飛ぶ船について
ギップルは、このスフィアの撮影直前に、飛空艇の話をパインにしていた模様。実際に飛空艇が引きあげられたのをギップルが知るのはこれよりあとになるが(候補生時代の彼はアルベド族の仲間との連絡を絶っていたため)、以前からアルベド族は飛空艇がどこかにあると信じて発掘をつづけており、ギップルもそのことを話したのだろう。

20 死を求めるもの ……………………［スフィア名：ヌージのスフィア］

(青年同盟本部。ヌージがイスに腰掛け、苦しげに息をついている)
ルチル：お休みになられては？　ご病気かもしれません。
ヌージ：病気というより故障だな。俺の体はなかば機械、無理に生かされているようなものだ。さまよう死人とさして変わらん。
ルチル：かつてのあなたに戻ったようなお言葉ですね。
ヌージ：(自嘲気味に笑い)俺の中にある何かが今も死をほしがっている。わずかに残った生身の部分か、それとも埋め込まれた機械の部分か。あるいは別の何者か。そいつが命を憎んでいる。
ルチル：ヌージ様！
ヌージ：死にたがりの盟主は気に食わないか。
ルチル：盟主でなければ殴っているところです。
ヌージ：(吐き捨てるように笑い)馬鹿げた話だ。スピラの真実を探ると公言しておきながら——自分自身さえ読みきれん。

青年同盟本部の基地内で撮影された、盟主ヌージとその腹心の部下であるルチルとの会話の様子。撮影者はルチルと思われ、個人のスフィアのなかではもっとも新しい時期のものになる。自身の精神に巣食う不可解な部分にひとり苦悩するヌージの姿は、青年同盟のリーダーとして大勢の者に慕われる立場にありながら、どこか孤独だ。

★死を求める「何か」
この時点でのヌージ自身は、やみくもに己の死を求める自暴自棄な思いから脱却している。にもかかわらず「俺のなかにある何か」が死を求めているというのは、シューインがヌージに取りついていることの暗示。絶望に満ちたシューインの思念は、ヌージの強靭な精神力に抑えこまれて表にこそ出られなかったものの、2年ものあいだ、ヴェグナガンを用いたすべての破壊をヌージに呼びかけつづけていた(→P.82)。

21 大馬鹿たち ……………………［スフィア名：ギップルスフィア］

（ビーカネル砂漠にて）
ギップル：近くにグアドの捜索隊がいるらしいな。さっき通信を拾った。「召喚士ユウナを確保したらガードは殺せ」ってさ。（アーロンに近づき）首ひっこめて、おとなしくしてたら。
アーロン：忠告か。
ギップル：奴らを刺激してほしくないってこと。俺も寺院に追われる身なんで。
アーロン：先に謝っておこう。（行きかける）
ギップル：やる気かよ。
アーロン：（立ち止まり）ふん。
ギップル：……やっぱな。（自問するように）いいかげん逃げるのも飽きたし、寺院と戦うのもアリかって思うけどさ。んなこと言ったら笑われそうだろ？　「馬鹿じゃねーの」って。
アーロン：世界を変えるのは、いつだって大馬鹿野郎さ。（去る）

ギップル：大馬鹿野郎ねえ。
アルベド男性：ハシ　マハキセンガ（なに話してたんだ）？
ギップル：エボンシ　テンアム　フウ　ユチワフア（エボンにケンカを売る。付き合うか）。
アルベド男性：フベダ　ハウゲ（腕が鳴るぜ）。
ギップル：（笑い）大馬鹿だ。（そこへ無線が入る）なんだ？
無線の声：サミケンガ！　ホームダ　グアドシ　トホカエセウ！（大変だ！　ホームがグアドに襲われてる！）
（あわてて走り出すふたり）

ミヘン街道で撃たれたのちホームのあるビーカネル島へ引きあげたギップルが、寺院と戦う決意を固めるまでの様子を描いたもの。アーロンとギップルという珍しい取り合わせが目を引く。2年前のビーカネル砂漠で撮影されており、タイミング的には前作でティーダたちが「シン」によってマカラーニャ湖底から砂漠へと運ばれ、パーティーがバラバラになっていたあいだの出来事だろう。

なお、最後の場面でアルベドのホームへ向かっているギップルだが、前作における飛空艇での脱出組には含まれていない（つまり、ティーダやアニキと同船してはいない）。寺院のつのる部隊に参加したこともあって、ギップルはシドと当時から折り合いが悪く、それゆえ別行動をとっていた。

★「大馬鹿たち」の群像

タイトルの「大馬鹿たち」はアーロンの言葉からきているが、決して否定的なイメージではなく、無謀ではあっても時代を変えようとする意気込みを良しとするものとして使われている。

アーロンの言葉は、寺院の意向に逆らい目標を成しとげようとするアーロン自身――ひいてはティーダたちを指しているのは無論だが、12年前、はぐれ者同士でパーティーを組んで「シン」に立ち向かったアーロン、ジェクト、ブラスカにも当てはまるだろう。その“大馬鹿”の精神は、ギップルにも、寺院の追っ手にもめげずに真実に立ち向かうという形で受け継がれる。

22 寺院の秘密 ……………………………………［スフィア名：バラライのスフィア］

（シーモアの屋敷の大広間（現・ルブランのアジトのリビング）にて）
バラライ：キノック老師に使い捨てられて、アカギ隊は全滅です。仲間も僕を裏切り……帰る場所はありません。
シーモア：だが、それでなぜ私を頼る？　これでもエボンの老師だが。
バラライ：キノック老師と、とある老師が、水面下で権力争いを演じているとか。
シーモア：（苦笑し）敵の敵は、味方か。
バラライ：必ずや、お役に立ちます。
シーモア：結構――おまえの身柄は私が預かる。いずれ寺院に戻れるように、アカギ隊員としての記録も消そう。
バラライ：（エボンの祈りを行ない）ありがとうございます。では、それまで身を隠します。
（大広間から去るバラライ）

グアド・ガード：よろしいのですか？　腹の底で何を考えているのやら……。
シーモア：利用価値はある。
グアド・ガード：大召喚士の娘のように。
シーモア：小賢しい物言いは好かんな。
グアド・ガード：（恐縮し）ははっ……。
（トワメルが大広間へ入ってくる）
トワメル：ユウナ様が乗ったシパーフが、幻光河を渡ったとのことです。ささ、シーモア様、歓迎のご準備を。未来の奥方となられるお方ですぞ。
シーモア：（かすかに笑い）……そうだな。

封印の洞窟で起きた事件の真相を探るため、シーモアとキノックの政争を利用して寺院の内部に食いこもうとするバラライの様子をとらえた映像。ユウナに関する会話からわかるとおり、2年前ユウナが幻光河を渡ったころに撮られたもので、この密談後ほどなく、彼女は同じ場所でシーモアからプロポーズを受けることになる。

アカギ隊最終選抜試験で見たものや起きたことの真相を探るべく、ヌージ、バラライ、ギップル、パインの4人はそれぞれまったく別の角度から動き出すことになるが、このスフィアの撮影時期を考えると、バラライの行動は飛び抜けて早い。また、この時点で老師同士の複雑な関係を理解し、自分たちの命を狙っている敵の懐に入りこもうとするあたりに、のちの頭脳派議長の片鱗が見える。

その他のスフィア

スフィア23〜24

これまでは「お宝スフィア映像」としていつでも飛空艇内で鑑賞できるスフィアを見てきたが、ここではそれ以外の、特定の時期にしか見ることのできないふたつのスフィアの内容を紹介する。

23 すんごいスフィア

（目の前にそびえる巨大な機械に、ティーダによく似た青年が話しかけている）

？？？？：おまえがレンを助けてくれるんだな？

（物音があがる。青年が振り返りかけて映像終了）

1000年前、シューインがヴェグナガンを利用しようと、アンダーベベルの大深度エリアまで潜入したときの映像。時期的には牢獄を逃げ出したあとで、この直後の悲劇的な展開は、STORY Lv.4のコンサート中や封印の洞窟で垣間見られるとおりである。

24 戦友のスフィア

（ビサイド島の峠。ワッカが遺跡に祈っている姿が見える）

チャップ：（カメラに向かい）なあ兄ちゃん、憶えてるか？　もう忘れちゃったかなあ。ほら、ガキの頃に言ったろ、俺。「島のどこかに父ちゃんと母ちゃんが映ったスフィアがある」ってさ。（ややあって）ごめん。そんなスフィア、ほんとはなかったんだよ。あの頃の兄ちゃんって、俺が何かするたびに叱ったろ。「親代わりだ」って。なんか悔しくてさ。それであんなこと言っちゃったんだ。

ワッカ：（チャップが話している内容には気づかずに）撮ってるヒマがあったら祈れよ。まだなんだろ？　討伐隊に入るんだから、なおさらだ。

チャップ：また説教かよ。

ワッカ：親の代わりにおまえをしつけるのが俺のつとめなんだ。

チャップ：（カメラに向かってつぶやき）「親代わり」なんて言うのやめて、もうちょっと肩の力抜けよ。兄ちゃんは兄ちゃんでいいんだ。

3年前、ワッカの弟チャップが、ジョゼ海岸防衛作戦に参加する直前に撮影した、ワッカへのメッセージスフィア。すぐそばにはワッカもいるが、自分へのメッセージが記録されている最中だとは気づいていない。これの撮影のあとチャップは、討伐隊の仲間であるベクレムにスフィアを預けて同作戦に参加し、命を落とすことになる。「シン」を相手取る一大作戦の前とあって、チャップ自身にも「これが最後かもしれない」との思いがあったのだろう。当人に面と向かっては言いにくい素直な心情が語られており、前作でのミヘン街道における、ユウナのスフィア撮影場面を思い起こさせる。

★遺跡参り

ワッカが遺跡に向かって熱心に祈っているのは、島を出る者の安全を祈願するビサイド島の風習にならってのこと。前作でワッカはティーダに、チャップは船の時間に間に合わないことを理由に遺跡へ祈らなかった、と語るが、実際にはスフィアの撮影に忙しかったという事情もあったようだ。もっとも、ワッカの剣を使わずアルベド族の機械を用いたチャップのこと、もとより島の風習にならう気はなかったのだろうが。

リン探偵の事件簿

ミヘン街道で発生したふたつの奇妙な事件。ホバーを破壊し、作業機械を暴走させた犯人はいったい誰なのか？　ここでは、リンとユウナの調査によって明らかになる、事件の全貌を紹介しよう。

ミヘン街道で起きた怪事件の謎を解け！

ミヘン街道で事件発生！

[STORY Lv.2～3]

永遠のナギ節が到来したのち、ミヘン街道では機械が利用されるようになり、旅人から好評を博していた。そんななか、1台のホバーが何者かに破壊されたのにつづき、暴走した作業機械が人々を襲うという事件が発生する。旅行公司のオーナーであるリンは、事件の真相を解明するため、みずから調査を開始した。

⬅多くの機械が利用され、往来が便利になったミヘン街道。そのかわりに、名物だったチョコボは姿を消している。

通信スフィアを使って調査を開始

[STORY Lv.4]

ミヘン街道で行動を開始したリンは、旅行公司前の通信スフィアを通して、ユウナと話す機会を得る。リンは調査が難航していることを説明し、彼女に協力を依頼。ミヘン街道の各所に設置した通信スフィアを使って、ユウナとともに事件の手掛かりを集めていく。

⬆新道の端には、何かが落下した跡があった。事件と関係があるのだろうか？

⬆破壊されたホバーのそばで、運転手を発見。どうやらケガは軽いようだ。

⬆助けた運転手からリンが話を聞く。事件解決への重要な手掛かりだ。

事件の真相が明らかに

[STORY Lv.5]

リンとユウナが見つけた手掛かりによって、事件の謎はすべて解けた。真相を明らかにするべく、夕暮れのミヘン街道に集められた事件の関係者たち。ふたつの怪事件を引き起こした犯人は、このなかにいる!!

『リン探偵』のシステムについて

サブイベント「リン探偵」を行なうには、STORY Lv.4でミヘン街道の通信スフィアを見て、リンの頼みに「はい」と答えればいい。そのあとは、第1～3段階にわかれた「調査パート」で証拠を集めれば、STORY Lv.5の「解決パート」において事件の真相が明かされる。なお、解決パートは全部で5種類あり、それぞれ犯人がちがう(→P.108～123)。調査パートで見つけた証拠の種類によって、どの解決パートになるか決まるのだ(詳細は「FFX-2 アルティマニア」を参照)。

ミヘン街道通信スフィア MAP

ミヘン街道の通信スフィアは、下のマップの位置にある。事件の謎を解くカギは、これらのスフィア映像に隠されているのだ。なお、各スフィアの番号はゲーム中のものと対応している。

5 ホバー落下点

新道から落下して大破したホバーが映る。ホバーやその周辺には、犯人を特定するための重要な手掛かりが……。

4 新道

新道にある橋のたもとに設置されたスフィア。眼下に見える旧道には、壊れたホバーが無残な姿をさらしている。

1 旅行公司前

旅行公司の正面に置かれているスフィア。公司前の街道に人の姿はないが、ときおり意外なものが通ることも……。

2 旅行公司裏

作業機械の操作盤があるからか、さまざまな人物がやってくる。機械暴走の謎を解くための最重要ポイントだ。

8 街道北口

運動家と助手が活動の拠点としている場所。キノコ岩街道への出口に建つ遺跡には、ある秘密が隠されている。

7 シンラが落としたスフィア

新道と旧道の中間にある、人目につかない岩棚。映像中には見えないが、スフィアのそばに作業機械が1体いる。

6 旧道奥

ふたりの男性がすわりこんでいる。ホバーの落下点に近いので、彼らから有力な情報が得られる可能性は高い。

3 遺跡

正面に見える遺跡は、STORY Lv.2でリュックが上から飛び降りた場所。密会に使われることもあるらしい。

※STORY Lv.3でシンラが岩棚にスフィアを落とした場面を見ていない場合、「シンラが落としたスフィア」は利用できず、「街道北口」のスフィアが7番にくり上がる

結末(1)

リュック犯人編

つねにユウナと一緒にいたリュックが、どうやってふたつの事件を起こしたのか？ 謎を解くカギは、ミッションG【チョコボっ！】でのリュックの行動に隠されている。

調査パート第1段階

【遺跡】

（遺跡の裏側から作業機械が歩いてくる）
リン：おや？　作業機械に何者かの足跡がついていますね。

調査パート第2段階

【シンラが落としたスフィア】

（しゃがみこんだリンが、通信スフィアのそばにいる作業機械を調べる）
リン：ごらんください、この作業機械にも足跡があります。これはおそらく――。これは失礼。不確かな発言は控えるべきですね。

調査パート第3段階

【旅行公司裏】

（屋根の修理をしていた男性が作業機械の上に落ちるが、すぐに立ち上がって歩き去る）
リン：ケガはないようで何よりです。作業機械も無事のようですね。衝撃で調子が悪くなったら一大事です。機械、衝撃……ふむ……。

調査パート以外の重要シーン

ミッションG【チョコボっ！】では、リュックが遺跡の上から飛び降りる。このとき、彼女が着地した場所に何があったのかが、機械暴走事件のポイントとなるのだ。

ホバー破壊事件に関係しているのは、ミッションG【チョコボっ！】をコンプリートした直後。せまい新道を走っていたホバーは、前からきたリュックとすれちがったときに……。

リュック犯人編 解決パート

リン:皆さん、お集まりですね。それでは、この街道で起こった一連の事件についてお話ししましょう。

リン:まずはホバーが破壊された事件について。新道のある地点には、何かが下に落ちていった痕跡が残っています。ホバーのそばで発見されたケガ人は、ホバーの運転手でした。

リン:続いて作業機械の暴走について考えてみます。機械の行動を設定するには、旅行公司の裏に設置した操作盤を使用します。当初、私は「何者かがその装置を悪用したのではないか」と推測していました。

分岐A

(調査パート第3段階で、屋根から男が落ちるシーンを見ていた場合)
リン:しかし、屋根から落下した人物を見て、もうひとつの可能性に思い至ったのです。

分岐B

(調査パート第3段階で、屋根から男が落ちるシーンを見ていない場合)
リン:ですが別の原因で暴走した可能性もあります。ユウナ様、おわかりになりますか?
●選択肢「叩く/飲ます/願う」
→「叩く」選択時
リン:ご明察です。
→「飲ます」選択時
リン:何を飲ませるおつもりですかな?
→「願う」選択時
リン:ご冗談を。

リン:非常に強い衝撃を受けた場合、機械は暴走する可能性があります。その衝撃は、怪力によるものとは限りません。力の弱い者でも、何らかの手段で強い打撃を与えることができます。たとえば、高いところから飛び降りつつ、打撃を加えればよいのです。

リン:ではそろそろ、一連の事件を引き起こした人物を明らかにしましょう。実は、ある証言を得ています。ホバーが転落したのは、通行人をかわしてバランスを崩したためとのことです。では、その通行人とは? ホバーの運転手によると、それはアルベドの女性だったそうです。

リン:また、暴走した機械に残された足跡を発見いたしました。

追加シーン

(調査パート第2段階で、岩棚の足跡を発見していた場合)
リン:さらに、岩棚にも同一人物の足跡が発見されました。

リン:では、ここで皆さんに質問です。最近、街道南端にある遺跡の近辺に行かれた方は?
(ほとんどの人間が挙手)
リン:その際、高いところから飛び降りたおぼえのある方は?

(リュックだけが挙手)
リュック:あれ? あたしだけ?

追加シーン

(調査パート第2段階で、岩棚の足跡を発見していた場合)
リン:街道沿いの岩棚に降りたことがある方は?
(ユ・リ・パの3人が挙手)

リン:最後の質問です。アルベドの女性は挙手を願います。
(リュックだけが挙手)

リュック:お?
リン:リュックさん、よく思い出してください。

ユウナ:楽しそうだね。
パイン:こりないな。

ユウナ：行こう。

（ミッションG【チョコボっ！】コンプリート直後、走ってくるリュックをよけたホバーが旧道に転落する）

（ミッションG【チョコボっ！】で、飛び降りたリュックが機械を踏みつける）

リュック：あたしだ……。
リン：その通り。ホバーはあなたをかわして転落し——あなたが踏みつけたせいで、作業機械が暴走を始めたのです。ふたつの事件を引き起こしたのは、リュックさん、あなたなのです。
リュック：ううう……。
リン：悪意はなかったのでしょうが、あなたの不注意が招いたことです。

リン：いかがでしょう、リュックさんの処分は私にお任せ願えますか。
リュック：ねえ、処分って？

★

（リュックが街道のゴミ拾いをさせられている）
パイン：ゴミ拾いとはね。

リュック：やっと終わったよ……。
ユウナ：おつかれさま。

リュック：ユアエサ（疲れた）。

（リンが乗ってきたチョコボに目をとめるユウナ）
ユウナ：その子たちは？
リン：連絡船の動力に利用されていたところを買い取りまして。
リュック：それよりさ、もう帰っていいでしょ？　ゴミ拾い、終わったからさ。
リン：どこが終わったと？
リュック：全部拾ったってば、ほら！

（街道にチョコボの羽が落ちている）
リュック：フホ～（うそ～）!?
リン：では、よろしくお願いします
パイン：じゃ、がんばって。
リュック：も一！　拾えばいいんでしょ、拾えば！

FFR ファイナルファンタジー不思議レポート FINAL FANTASY FUSHIGI REPORT

シラカワ：ホバーの運転手が、事故の原因になった人間をどうして「アルベドの女性」だと証言できたんだ？
ケイタ：アルベド族は、わずかな要素で、同族を見わけることができるんじゃないでしょうか!?　現にリンだって、足跡だけでそれをリュックのものだと特定したハズ!!
シラカワ：いや……運転手はアルベド族ではなかった!!
ケイタ：そうか！　目を見たんです!!　アルベド族の瞳は、うずまき模様になっているんです。
コイシ：そうだろうか!?　あのホバーの速さでは、瞳の模様なんてわからないハズだ……
ケイタ：……。
コイシ：おれが思うに……リュックがアルベド族の女性だとわかったのは、金髪だったからじゃないだろうか……。
シラカワ：バ……バカな!!　何を根拠に　!!
コイシ：あからさまに染めてるヤツ以外……スピラの世界で金髪なのはアルベド族なんだ!!
ケイタ：な……なんですって……。

FFRとは？　「FFX-2」内で未解明となっている些末な謎に挑むため、本書スタッフが結成した特別調査プロジェクト　それがFFRである

結末2

ヒクリ犯人編

STORY Lv.2でチョコボの捕獲に失敗したことが、事件の発端となる。なお、ホバーの破壊方法や機械を暴走させる手段は、運動家犯人編とほとんど同じだ。

調査パート第1段階

【ホバー落下点】

（空から黄色い羽根が落ちてくる）
リン：チョコボの羽根ですね。もともとここに落ちていたものが、風で舞い上がっていたようです。これは私が預かっておきましょう。

【旧道奥】

（何かを探している様子のヒクリに、リンが声をかける）
リン：何かお探しですか？
ヒクリ：いえ、なんでも……。
（あわてて立ち去るヒクリ）
リン：はて……こんなところで何を？

調査パート第2段階

【旅行公司前】

（ホバー落下点で拾った羽根を、リンがヒクリに手渡す）
リン：失礼ですが、この羽根はあなたのものでしょうか？
ヒクリ：そうです！　ありがとうございました！
（礼を言ったヒクリがうれしそうに立ち去る）
リン：しかし羽根はなぜあんなところに落ちていたのでしょう……？

【旅行公司裏】

（機械の操作盤を見つめるヒクリ）
リン：ふむ……ただならぬ雰囲気ですね。声は、かけないでおきましょう。

調査パート第3段階

【遺跡】

（遺跡のそばに立っている運動家の助手に、リンが話しかける）
リン：お話をうかがってよろしいでしょうか。ふむ……ほほう。興味深い話が聞けました。のちほど説明いたしましょう。

【④新道】

（新道の端で、ヒクリが同じ場所を走りまわっている）
リン：地面にできた、なんらかの痕跡を消そうとしているようです。

調査パート以外の重要シーン

4-3 ミヘン街道・北端から、はじめて旅行公司前へホバーで行くと、ホバーが勝手に動いて海へ落ちてしまう。この場面は、非力なヒクリでもホバーを簡単に動かせる、ということの伏線になっている。

STORY Lv.2のミッションG【チョコボっ！】でチョコボ捕獲に失敗した場合、ヒクリは「他の方法」でチョコボに乗ろうと考える。その方法が、街道から機械を追い出すというものだったわけだ。

ヒクリ犯人編 解決パート

リン：皆さん、お集まりですね。それでは、この街道で起こった一連の事件についてお話ししましょう。まずはホバーが破壊された事件について。ある者にとって、機械は邪魔な存在でした。そこで街道の機械を破壊しようとしたのです。まっさきに狙われたのが、ホバーでした。

追加シーン

（事前に旅行公司前でホバーが落ちる場面を見ていない場合）
リン：ユウナ様、停止したホバーを押すと、どうなると思いますか？
●選択肢「動かせる　動かない」
→「動かせる」選択時
リン：その通りです。わずかな力で動かせます。
→「動かない」選択時
リン：いえ、ブレーキをかけていないホバーは、わずかな力で動かすことができます。

リン：女性の力でも、ホバーを押して動かすことは可能です。走るホバーを呼び止め、停止したところを突き落とすことも。そう言えば新道の道端に、何かが転落していった痕跡がありました。

追加シーン

（調査パート第3段階で、地面に残った痕跡を消そうとしているヒクリを見ていた場合）

リン：そして地面に残った痕跡を、消そうとしていた人物がいます。

リン：さて……。続いて作業機械の暴走について考えてみます。いえ、正確に申し上げますと、あれは単純に暴走とは言い切れないのです。調査の結果、作業機械は故障していたのではなく、暴れるように指示されていたと判明しました。つまり犯人は、人々に「機械は危険」という考えを植えつけるため、暴走を演出したのです。人々の恐怖心をあおり、機械を追放させる。それが犯人の狙いだったのでしょう。

リン：さて……。機械の行動を設定するには、旅行公司の裏に設置した操作盤を使用します。部下のアルベド人から報告を受けております。「ある人物に操作法を教えた」と。

追加シーン

（調査パート第3段階で、運動家の助手からリンが話を聞いている場合）
リン：部下と接触した人物は、さらに別の何者かに操作法を教えたようですね。

リン：あなたが聞いたその方法を、誰かに教えましたね。
（運動家の助手がうなずく）
リン：ここで証人にご登場願いましょう。落下したホバーの運転手です。無論、誰がホバーを落としたのか、目撃しているはずです。
（運転手から話を聞くリン）
リン：……なるほど。私が推理した通りですな。

リン：ところで——調査中、壊れたホバーの近くでチョコボの羽根を見つけました。私は、その羽根の持ち主こそが事件のカギを握っていると推理しています。

分岐A

（調査パート第2段階で、ヒクリにチョコボの羽根を渡していない場合）
リン：では、羽根の持ち主はいったい誰か。なんのために羽根を持っていたのか。ユウナ様の考えを、お聞かせ願えますか。
●選択肢「チョコボ好き／お守り／ホウキ代わり」
→「チョコボ好き」選択時

リン：でしょうな。そしてこれまでの情報を総合すると、羽根の持ち主は……。そう——ヒクリさん、あなたです。
→「お守り」選択時
ヒクリ：ユウナ様には、わかってしまうのですね。はい、私です。子供の頃からお守りにしていたんです。
リン：つまり、あなたなのですね。
→「ホウキ代わり」選択時
ヒクリ：そんなことには使いません！　……あ。
リン：さすがユウナ様、見事な誘導ですな。そう——ヒクリさん、あなたです。

分岐B

（調査パート第2段階で、ヒクリにチョコボの羽根を渡している場合）
リン：羽根はすでに持ち主にお

返ししております。そう──ヒクリさん、あなたです。

ヒクリ：そうです、私がやったんです。機械がいなくなれば、街道にチョコボが戻ってくるかもって……。
リン：手始めにホバーを突き落とし、次に作業機械を暴走させたわけですね
ヒクリ：はい……思いついて試してみたらうまくいきすぎて、大事になって……。私、怖くなって、誰にも言えなくて……。ごめんなさい。

リン：チョコボを思う気持ちは理解できます。ですが、あなたはチョコボの気持ちを考えてみたことはありますか？
ヒクリ：えっ？
リン：たしかに機械がなくなれば、旅人は再びチョコボを利用するようになるでしょう。ええ、機械の代用品として。それはチョコボにとって幸せなことでしょうか。
ヒクリ：それは……。
リン：あなたなら、おわかりになるはずです。
ヒクリ：……はい。

リン：さて、皆さん。彼女は充分に反省しているようですが、なんらかの償いは必要でしょう。彼女には、どのような処分がふさわしいでしょう？

★

（数日後、ヒクリが旅行公司にきた客の応対をしている）

パイン：公司の手伝いだけで許すなんて、みんな甘いな。
ユウナ：ずいぶん反省してるみたいだし、いいんじゃない。
リン：少なくとも、旅行公司としては非常に助かっていますよ。

リュック：あんまりコキ使っちゃダメだよ。
リン：いいえ、大いに働いていただきます。

リン：彼女のために、新しい仕事も用意いたしましたので。彼女には、チョコボの世話をお願いしようと考えております。
パイン：厳しいんだか甘いんだか。

スピラの物語──変わるもの、変わらぬもの
【リン探偵の事件簿】

FFR ファイナルファンタジー不思議レポート
FINAL FANTASY FUSHIGI REPORT

シラカワ：そういえば……この2年間でのヒクリの身長の伸び具合は、ハッキリ言って異常だぜ。
ケイタ：単なる成長期じゃないんですか？
コイシ：ケイタ、結論を出すのは……まだ早いぜ。これを見てみろ!!
ケイタ：あっ!!
コイシ：これは、ヒクリの身長の伸びを示すデータだが、ここ2年間に彼女の背丈は、2倍にもなっている。これが何を意味しているかわかるか？
ケイタ：このペースで成長をつづければ……。
コイシ：さらに2年後には、ヒクリの身長はチョコボよりも高くなってしまうんだ!!
シラカワ：そういえば、ミヘン街道の新道で彼女が不思議な動きをしていたのを見たことがある──。
ケイタ：あれは、ホバーが突き落とされた痕跡を、足で消そうとしていたのが真相のハズ……。
コイシ：そうだ。しかし、あの動きに見覚えはないか？　あれは、ランダムエンカウントを誘ってEXPかせぎをしているときの動きにソックリなんだ!!
ケイタ：ふだんのクセがつい出てしまったとでも!?
コイシ：も……もし、もしもオレの予想が当たっていたとしたら……彼女は魔物と戦うことで、あそこまで急激に成長したのかもしれん。魔物からチョコボを守りたいその一念で……!!

結末③

子チョコボイーター犯人編

事件を起こした理由はヒクリや運動家と同じだが、その手段は大きく異なる。なお、犯人が魔物ということもあってか、リンの推理にはやや強引なところがあるようだ。

調査パート第1段階

【①旅行公司裏】

(機械の操作盤を見つめる子チョコボイーター)
リン：チョコボを好む魔物ですな。チョコボの姿もないのに、なぜこんな場所にいるのでしょう。

【⑧街道北口】

(運動家が必死に説得している)
リン：彼は、この街道にチョコボを呼び戻そうと活動している人物で「運動家」と呼ばれています。いやはや、魔物まで説得するとは見上げた執念と言うべきでしょうな。

調査パート第2段階

【①旅行公司前】

(子チョコボイーターがカモメのあとを追って走っていく)

リン：はて、あの魔物はカモメなど食べるはずがないのですが……。好みが変わったのかもしれませんな。

【④新道】

(子チョコボイーターがホバーのあとを追って走っていく)

リン：ホバーを攻撃しているというより、今にも食いつきそうな雰囲気ですな。さては……。

調査パート第3段階

【⑤ホバー落下点】

(ホバーの本体を調べるリン)
リン：私としたことが、重要な事実を見逃しておりました。このホバーには、大きな衝撃を受けた形跡があります。まるで何者かに殴られたかのようですな。

調査パート以外の重要シーン

STORY Lv.1では、4-9ミヘン街道・旧道北部の奥に子チョコボイーターがおり、近づくと逃げていく。おそらく、このころからすでに、ホバーや作業機械の破壊をたくらんでいたと思われる。

子チョコボイーター犯人編 解決パート

リン：皆さん、お集まりですね。それでは、この街道で起こった一連の事件についてお話ししましょう。

リン：ますはホバーが破壊された事件について。ある者にとって、機械は邪魔な存在でした。そこで街道の機械を破壊しようとしたのです。まっさきに狙われたのが、ホバーでした。さて、新道に注目すべきものが残っていました。下の旧道に何かが落ちたことを示す痕跡です。おわかりですね。ホバーは新道から突き落とされたのです。

分岐A

（調査パート第3段階で、落下したホバーが衝撃を受けた跡を発見していない場合）

リン：ユウナ様、あなたがホバーを突き落とすとしたら、どのようになさいますか？

●選択肢「たたき落とす　押してみる　無理です」

→「たたき落とす」選択時

リン：これは勇ましい。もっとも、ユウナ様の腕力では無理でしょうな。しかし怪力の持ち主であれば、充分に可能です。

→「押してみる」選択時

リン：走行中のホバーにうかつに近づけば、逆にはじき飛ばされてしまうでしょう。しかし大きな力を持つ者が、一撃でたたき落としたとすれば、話は別です。

→「無理です」選択時

リン：たしかにユウナ様の腕力では難しいところでしょうな。しかし怪力の持ち主であれば、充分に可能です。

分岐B

（調査パート第3段階で、落下したホバーが衝撃を受けた跡を発見していた場合）

リン：またホバーには、何者かに殴られたかのような跡がありました。

リン：つまりホバーは、並外れた怪力で一撃され、突き落とされたのです。

リン：続いて作業機械の暴走について考えてみます。いえ、正確に申し上げますと、あれは単純に暴走とは言い切れないのです。調査の結果、作業機械は故障していたのではなく、暴れるように指示されていたと判明しました。もっとも、すべては偶然の産物かもしれません。

リン：作業機械の操作盤を、見よう見まねで触っているうちに暴走が始まった　。私は、それが真相であったと確信しております。

リン：ここで証人にご登場願いましょう。落下したホバーの運転手です。無論、誰がホバーを落としたのか目撃しているはずです。

（運転手から話を聞くリン）

リン：……なるほど。私が推理した通りですな。

リン：いずれにせよ、犯人はこの街道から機械が消えることを願っていました。ユウナ様、機械がなくなったらどのような事態が引き起こされるでしょう？

●選択肢「不便になります　チョコボがいるかな　スッキリするとか」

→「不便になります」選択時

リン：ええ、ホバーを始めとする便利な機械が姿を消せば、旅人は不便を強いられます。となれば「ホバーの代わりにチョコボに乗ろう」という話になるでしょうな。

→「チョコボがいるかな」選択時

リン：その通りです。ホバーの代わりに、旅人はチョコボを利用するようになるでしょう。

→「スッキリするとか」選択時

リン：なるほど。そういった考え方もあるでしょう。しかし大部分の旅人は不便に思うことでしょう。ホバーがなくなれば、チョコボを利用するしかありません。

リン：つまるところ、チョコボですな。そう、事件を起こした者の狙いは、街道にチョコボが戻ることだったのです。私はある者がカモメ（※1）を追う姿を目撃しました。興味本位の追跡ではなく、久しぶりの食事にありつくかのように真剣でした。空腹のあまり食べようとしていたのです。

※1……調査パート第2段階で、カモメを追いかける子チョコボイーターを見ていない場合は、「カモメ」ではなく「ホバー」になる

リン：チョコボを好物としていたはずのあの魔物が。

リン：街道からチョコボが消え、食事に困ったこの魔物は、本能的に悟ったのでしょう。チョコボが消えたのは機械のせい。機械が消えればチョコボが戻ると。そこでその怪力で、ホバーを突き落としたのです。さらに、機械をあやつる操作盤の存在を知り――わけもわからず触っているうちに、たまたま暴走が始まったのでしょうな。

リン：それにしても、大した魔物です。偶然の力を借りたとは言え、これだけの事件を引き起こしたのですから。魔物とは言え、チョコボを追い求める熱意に感服いたしました。その熱意に敬意を表し――我が旅行公司は総力を結集して、街道にチョコボを呼び戻してみせましょう。

（リンの合図で、ふたりの男が子チョコボイーターを運んでいく）
リン：では、さようなら。食べられる危険がなくなれば、チョコボも暮らしやすくなるでしょう。

★

（数日後のミヘン街道）

リン：いかがです。チョコボの背に揺られるのも快いものでしょう。
ユウナ：魔物がいなくなって、この子たちも安心ですね。
リュック：ねえ、あの魔物どうなっちゃうの？
リン：キナハミロフダ　ミミヨソコワウオベヌモ（知らないほうがいいこともあるのですよ）。
リュック：うわ……。

パイン：あいつがシメられた以外は、一応、丸くおさまったのかな。
リュック：んじゃユウナ、帰ろっか。
（ユウナの乗ったチョコボが、すごいスピードで走っていく）
パイン：やけに飛ばすな。

ユウナ：いや～！　誰か止めて～!!
（ユウナが振り落とされる）

FFR ファイナルファンタジー不思議レポート
FINAL FANTASY FUSHIGI REPORT

ケイタ：しかし、あのあと子チョコボイーターは、どうなったんでしょうね。
シラカワ：リンのヤツ、妙にあの魔物に理解を見せてもいたし、街道からの追放程度ですんだかもな。
コイシ：……そうか!!　みんなこれを見てくれ！
ケイタ：これは、シンラ君とあの魔物の写真……。
コイシ：おまえたちはこの類似性に気づかないか!?
シラカワ：そういえば、シンラと子チョコボイーターは、足の色や、背の高さも同じようだな。
コイシ：それだけじゃない……。機械への好奇心、カモメへの少なからぬ縁、そして絶えず吐いている白い息――。
ケイタ：待ってください、シンラ君の中身が、あの子チョコボイーターだって言うんですか!?
シラカワ：おいおい、通信スフィアを見る直前まで、シンラは飛空艇のブリッジにいたハズだぜ？
コイシ：思い出してみろ……ガガゼト温泉を通信スフィアで見ていたときのことを。いつの間にかダチとマスターが温泉にいて、つぎの瞬間には飛空艇にもどってきたじゃないか……。
シラカワ：……コイシ。お前はきっと疲れているんだ。もう休め。

結末4 運動家犯人編

運動家とアルベド族の男性との取り引き場面が、事件解決のポイント。なお、運動家は自分だけで事件を起こしたように言うが、ホバーの破壊は助手の犯行だ。

調査パート第1段階

【新道】

(駆け寄ってきた助手と話をしたのち、運動家が走り去る)
リン:あわてているようですが、何かあったのでしょうな。

【街道北口】

(運動家の助手とアルベド族の男性が話をしている)
リン:ナギ節になって、アルベド族に偏見を持たない民が増え、実に喜ばしいことです。

調査パート第2段階

【①旅行公司裏】

(助手が操作盤を見ている)
リン:何かご用でしょうか?
(あわてて走り去る助手)

リン:声をかけただけで逃げるとは……。やましいことでもあるのでしょうか。

【②旅行公司裏】

(アルベド族の男性が操作盤の前に立っている)
リン:機械の調整に来てくれた人物です。それにしても、さっきはあの男と何を取り引きしていたのやら……。(※2)

【③遺跡】

(遺跡の内部にいる運動家のもとへ、アルベド族の男性が走ってくる)
リン:何やら取引をしているようです。

【⑤ホバー落下点】

リン:おや……?
(ホバーのそばにしゃがみこんで何かをしていた運動家が走り去る)

リン:ホバーの部品を取ろうというのか、それとも何かを隠したのか……。

【旧道奥】

(地面にすわりこんだ運動家がふたりの男と話をしている)
リン:ほう、ギルと何かをやりとりしているようです。

※2…遺跡の通信スフィアで、運動家とアルベド族の男性が取り引きしている場面を見ていない場合は、後半部分の「それにしても…」以降がカットされる

調査パート第2段階

【⑧街道北口】

（運動家が道端に立っている女性と話をしている）

リン：さて……いったいなんの取り引きでしょうか。

【⑧街道北口】

（腕組みをして考えこんでいた運動家が、遺跡の前へ走り寄る）

リン：あそこに何かを隠したようです。ふむ……調べておく価値はあるでしょうな。

（運動家が走り去ったあと、リンが遺跡を調べる）

リン：さて、何を隠したものやら……。ほう、宝箱ですな。重要な証拠品です。手をつけずにおきましょう。

調査パート第3段階

【⑥旧道奥】

（リンがすわりこんでいる男たちに近づき、彼らから話を聞く）
リン：失礼、少々おたずねしたいことが……。無論、ただでとは申しません。なるほど、ありがとうございました。ふむ、代価に見合うだけの収穫がございました。

【⑧街道北口】

（運動家と話をしていた助手が、キノコ岩街道のほうへ走っていく）
リン：はて、あれほど急いでどこへ行くつもりでしょうか。

調査パート以外の重要シーン

ヒクリ犯人編にも関係していた、旅行公司前でのホバー転落場面。運動家犯人編では、助手の力でもホバーを動かせることを示している。

ミッションG【チョコボっ！】でヒクリを助けに行くとき、4-8ミヘン街道・北端で運動家に話しかけると、彼はあわててごまかすように街道のほうへ引き返していく。混乱に乗じて、何かたくらんでいたのだろう。

STORY Lv.3でミヘン街道へはじめて行くときに、キノコ岩街道から訪れると、画面手前へ運動家が走っていく。その先にある遺跡は彼の活動資金の隠し場所になっており、様子を見に行っているのだ。

運動家犯人編 解決パート

リン：皆さん、お集まりですね。それでは、この街道で起こった一連の事件についてお話ししましょう。まずはホバーが破壊された事件について。ある者にとって、機械は邪魔な存在でした。そこで街道の機械を破壊しようとしたのです。まっさきに狙われたのが、ホバーでした。

追加シーン

（事前に旅行公司前でホバーが落ちる場面を見ていない場合）
リン：ユウナ様、停止したホバーを押すと、どうなると思いますか？
●選択肢「動かせる　動かない」
・「動かせる」選択時
リン：その通りです。わずかな力で動かせます。
・「動かない」選択時
リン：いえ、ブレーキをかけていないホバーは、わずかな力で動かすことができます。

リン：女性の力でも、ホバーを押して動かすことは可能です。走るホバーを呼び止め、停止したところを突き落すことも。そう言えば新道の道端に、何かが転落していった痕跡がありました

リン：続いて作業機械の暴走について考えてみます。いえ、正確に申し上げますと、あれは単純に暴走とは言い切れないのです。調査の結果、作業機械は故障していたのではなく、暴れるように指示されていたと判明しました。つまり犯人は、人々に「機械は危険」という考えを植えつけるため、暴走を演出したのです。人々の恐怖心をあおり、機械を追放させる。それが犯人の狙いだったのでしょう。さて……。機械の行動を設定するには、旅行公司の裏に設置した操作盤を使用します。犯人はアルベド人から操作法を聞き出したのでしょう。ここで証人にご登場願いましょう。

リン：作業機械の操作法をもらしたのは彼です。ある人物から「機械について学びたい」と頼まれ、つい教えてしまったとのことで。さらに次の証人です。

追加シーン

（調査パート第3段階て、旧道の奥にすわりこんでいる男たちからリンが話を聞いている場合）

リン：彼らはホバーを突き落とした者を目撃していましたが……ギルを受け取って口をつぐんでいたそうです。ですが、ギルによる沈黙はそれ以上のギルで破れるものです。では、お聞かせ願えますか。ホバーを落としたのは何者か
（男たちから話を聞くリン）
リン：……なるほど。さらに次の証人です。

リン：落下したホバーの運転手です。無論、誰がホバーを落としたのか目撃しているはずです。
（運転手から話を聞くリン）
リン：……なるほど。私が推理した通りですな。ホバーを新道から突き落として破壊し——アルベド人をだまして操作法を知り、暴走させた者とは。

追加シーン

（調査パート第2段階で、運動家がホバー落下点で何かをしている場面を見ていた場合）
リン：その人物が、ホバーに残された手がかりを隠そうとしたことも目撃されています。

リン：さらに、まだお話ししていない重大な事実があるのです。

（運動家がリンに銃を突きつける）
運動家：ああそうさ、俺だよ！　ホバーを壊したのも、機械を暴走させたのもな！
リン：これはこれは、実に貴重な証言です。私が話していなかった事実とは——。

リン：「あなたが作業機械を暴走させた証拠はどこにもない」ということでしたので。
運動家：……汚いぞ！
リン：その言葉は、ご自分にこそふさわしいでしょうな。あなた方は、この街道にチョコボを呼び戻すために活動していました。ですが人々の心は、便利な機械に傾いていた。そこで、人々が機械を恐れるように、暴走事件を引き起こしたのです。

リン：「汚い」という以外に、どう表現するのです。
運動家：黙れ！

ユウナ：リンさん！

（リンが一瞬で運動家の背後へ走り抜けると、すれちがいざまに攻撃を受けた運動家が地面に倒れる）
リン：アルベドは、銃を向けられることに慣れているのですよ。あなた方には、しかるべき報いを受けていただきます。機械を憎んだあなた方にとっては、相当の苦行となるでしょうな。

★

（後日、運動家と助手がホバーの客引きをしている）
元運動家：ホバーに乗れば魔物も心配なし！　あっという間に目的地へ到着だよ～！
リュック：しかるべき報いねえ……。
パイン：けっこうキツイんじゃないか。あんなに嫌ってた機械の宣伝だ。

リン：ユウナ様、調査へのご協力感謝します。つきましては、何かお礼を――。
ユウナ：でも、謎を解いたのはリンさんですし。

追加シーン

（調査パート第3段階で、運動家が街道北口に隠した宝箱を発見していた場合）
リン：でしたら、彼らが隠した宝箱をお探しになってはいかがですか？　なくなったとしても、彼らには文句など言えないでしょうし。

元運動家：ゆかいなホバー！　楽しいホバー！　さあ、みんな乗った乗った～！

リュック：なんかさ、あいつら楽しんでない？

FFR ファイナルファンタジー不思議レポート
FINAL FANTASY FUSHIGI REPORT

ケイタ：いまの映像を巻きもどしてください。
シラカワ：こ、これは……。
ケイタ：「アルベドは、銃を向けられることに慣れている」とリンが言っていたのを覚えていますか？
シラカワ：あ……ああ。
ケイタ：運動家がリンに銃を向けているこのシーンを見るかぎり……アルベド女性は頭を抱えて動転しまくっているんですよ！
シラカワ：!!
ケイタ：しかも……よく見れば、リュックまで激しく動揺しているじゃないですか！
シラカワ：ど……どういうことだ……。
コイシ：いいところに目をつけたな。
シラカワ：コイシ、今までどこに行ってたんだ!!
コイシ：気になることがあって、リンの性格を独自に調べてたんだ。
ケイタ：何か思いついたことでも!?
コイシ：こういう資料を読んだことがある……。ある南国の観光地で、日本人旅行者が強盗に遭った。空手の有段者だった彼は、一瞬のスキを突いて強盗を撃退した。逃げていく強盗の背中に向けて「日本人は全員カラテマスターなんだぜ！」と叫んだところ、以来、その地区では日本人が襲われることが皆無になったという……。
シラカワ：リンの行動は、すべてアルベド族を守るためのハッタリ……。くそォ、だまされたぜ!!
コイシ：ところで……いまさら気づいたんだが……ここにいるアルベド女性はいったい何者なんだ!?

結末 5

リン犯人編

ユウナがリンのかわりに探偵役をつとめ、彼の犯行を追及していく。ちなみに、リンが最後に言っている「同志」とは、もうすぐカモメ団を脱退するシンラのことだ。

調査パート第1段階

【シンラが落としたスフィア】

(リンとアルベド族の女性が、作業機械の様子を見ている)
リン:ふむ……。

(リンが通信スフィアに気づく)
リン:おや、こんなところにも通信スフィアがあったのですね。では、調査を続行しましょう。

調査パート第3段階

【ホバー落下点】

(画面がいきなり真っ暗になる)
ユウナ:あれ? 壊れたのかな。

調査パート以外の重要シーン

STORY Lv.1の4-3ミヘン街道・中央部では、アルベド女性が「機械をまとめて操作する実験」をしている。これにより、リンが機械を改造していた事実が判明するのだ。

STORY Lv.2で、ミッションG【チョコボっ!】をコンプリートしたあとにミヘン街道の旅行公司に入ると、入口でリンとすれちがう。おそらく、秘密裏に機械の操作実験を見にきていたのだろう。

ミッションL【暴走機械を止めろ!】で7組以上の機械を破壊すると、腕組みをして考えこんでいるリンが、コンプリート時に姿を見せる。機械の様子を見にきていた彼も、解体作業を行なっていたのだ。

【④新道】

(落下したホバーのまわりで、リンが走りまわっている)
ユウナ:何してるんだろ?

(あわてて走ってくるリン)
リン:申し訳ありませんが、所用がございまして。失礼いたします。

【⊖(※3)】

(リンを呼んでもやってこない)
ユウナ:あれ? リンさーん! ……来ないねえ。見放されたし。

※3……特定の条件を満たすと、どの番号の通信スフィアでも見ることができる

リン犯人編 解決パート

（夕暮れの旅行公司前に、リンとチョコボだけが立っている）

（チョコボを見て何やらうなずいていたリンが、ユウナたちに気づいて向き直る）

リン：連絡船の動力に利用されていたところを買い取りまして。

ユウナ：事件の話、聞かせてください。

リン：ホバーの破壊も作業機械の暴走も、純粋な事故であったと判明しました。

パイン：事故？　原因は。

リン：究明中です。かねてより部下に命じて調査を行わせてはいたのですが――。

ユウナ：調査じゃなくて……機械たちをまとめて動かす実験だって聞きましたけど。

リュック：ああ、そんなこと言ってたねえ。

リン：ですから、機械の暴走を防ぐ方法を調査するための改造実験です。

リュック：でも暴走したんでしょ？

リン：それは――。

ユウナ：改造に失敗した機械が暴れ出して、ホバーを襲った可能性もありますよね。

ユウナ：しかも改造された機械たちはまとまって行動します。1体の暴走が引き金になって、街道中の機械が暴走したのかもしれません。

ユウナ：調査中、不思議なことがありました。旧道の通信スフィアが誰かに切られたんです。

リン：故障では？

ユウナ：そのときスフィアのそばにいた人が、別の通信スフィアから見えました。

ユウナ：リンさん――あなたでした。

ユウナ：それで気づいたんです。ひょっとしたらリンさんは、犯人を突き止めたくないんじゃないかって。思い出してみると、今までこの街道で何度かリンさんを見かけてます。

ユウナ：機械の暴走事件が起きる少し前。それから、事件がひと段落したとき。話しかける間もなく、人目を避けるように姿を消しましたよね。

ユウナ：ホバーが破壊されたとき、あなたは改造された機械のせいだと気づいた。そこで様子を見に来た時、ちょうど機械たちがいっせいに暴れ出した。だからあなたは、機械を解体して回った。そう、カモメ団が機械と戦っていた時に。

ユウナ：そして事態が落ち着いたところを見計らって姿を消した……違いますか。

リン：つまり私が改造を命じたせいで暴走事件の被害が広がり――それ

を隠そうとしていると?
ユウナ:事件をうやむやにするために、素人の私たちに調査させた……とか

ユウナ:私、手がかりもないのに、何度もリンさんを呼びましたよね。リンさんが本気で事件を解決する気なら、私を注意したと思うんです

リン:なるほど……。ユウナ様を過小評価していたようですな

リュック:それじゃあ!

リン:機械が暴走した話が広まれば、人々は機械を恐れ、利用しなくなるでしょう。

パイン:隠しごとが好きなのは、エボンだけじゃないんだな。
リン:スピラの発展には、機械の力が不可欠。そう確信しております。

リン:今後、同様の事件が起きたとしても、すべて握りつぶすつもりでおります。

ユウナ:それでみんながついてくると思ってるんですか。
リン:すでに同志はおりまして。スピラに眠る巨大な力を取り出し、機械の動力とする研究を進めております。

パイン:馬鹿なことを

リン:ほめ言葉と受け取っておきましょう。
(リンが歩き去っていく)

FFR ファイナルファンタジー不思議レポート
FINAL FANTASY FUSHIGI REPORT

ケイタ:リンを呼んでも現れなくなったとき「見放されたし」と言っているのは誰なんでしょう!?
シラカワ:……そりゃあ、口調からすれば、シンラだろう。
ケイタ:しかし、字幕では「ユウナ」と表示されているじゃないですか!? ユウナがシンラのマネをしているか、ユウナにシンラがオーバーソウルしたか。
コイシ:いや……ちがうな。たしかに、字幕の名前はユウナになっているが、あまりにもセリフのタイミングが不自然だ。これは……リンのとってしまった怪しい行動をフォローするために、協力者であるシンラが、とっさにツッコミを入れたんだよ!!
ケイタ:ま……まさか。それは、考えすぎじゃないですか、コイシさん。
コイシ:これこそが……発言者がシンラであることを示す動かぬ証拠だ!!(ドサッ)
シラカワ:こ……これは……。
コイシ:開発スタッフから、オレのツテで特別に送ってもらった台本だ。
シラカワ:ツッコミ役が……シンラになってるぜ。
ケイタ:しかし、ひとつ疑問なんですが……もし台本がそうなっていたとしても、実際の収録が忠実に行なわれた保証はあるんでしょうか。
シラカワ:い……いやだ、そんなあいまいな話を考えたくなんかない……。
コイシ:ひとつだけ問題を回避できる道がある。
ケイタ:!!
コイシ:それは、コンフィグで、字幕の名前表示をオフにすることだ!!
シラカワ:バ……バカな……。

ULTIMANIA式
遊びかたの提案 X-2

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA OMEGA #2

低レベルでクリアしよう!

「FFX-2」は、「ニューゲーム」「つよくてニューゲーム」を開始しても、平均レベルわずかまでのクリアが可能。乏しいHP、弱々しい攻撃力、頼りない防御力——無数のハンデを緻密な戦略で克服し、自分よりもはるかに強い相手を葬り去っていく。そんな低レベルクリアの醍醐味を、存分に味わってみよう。

EXPの入手を避けて先へ進むには?

低レベルのままゲームを進めようとしても、ふつうに敵を倒していると、EXPを入手してレベルが上がってしまう。まずは、バトルに勝ったときにEXPの入手を回避する(=レベルアップを避ける)方法を知っておこう。

←ランダムエンカウントで出現するモンスターと戦いたくないときは、「逃げる」か退魔の腕輪を利用しよう。

✪戦闘不能、石化状態の利用

バトル終了時に戦闘不能(または石化)状態だったキャラクターには、EXPが入らない。EXPを入手する役をひとりだけ残し、あとのふたりをわざと戦闘不能(または石化)状態にしたうえでバトルに勝利すれば、そのふたりはEXPの入手を回避することが可能だ。

✪ミネルバビスチェを使ったEXPの回避

キャラクターが経験値0状態になっているときにモンスターを倒せば、そのぶんのEXPは入手しないですむ。そこで注目したいのが、装備しているキャラクターがバトル中つねに経験値0状態になるアクセサリ、ミネルバビスチェ。前述の戦闘不能(石化)状態になる方法と組み合わせて、ひとりがミネルバビスチェを装備し、ほかのふたりを戦闘不能(または石化)状態にしておけば、誰もEXPを入手しないでバトルに勝利できるのだ。

✪スペシャルドレスを使ったEXPの回避

スペシャルドレスや支援ユニットで敵を倒すと、バトルから離脱していた味方にはそのぶんのEXPが入らない。つまり、「スペシャルドレスと支援ユニットですべての敵を倒し、かつスペシャルドレスのキャラクターが戦闘不能状態になっている」という状況を作れば、誰もEXPを入手せずにバトルに勝利することが可能だ。下記は、その手順の一例。ただし、この方法は敵と自分の残りHPのこまかな調整が必要で、実行するのはかなり面倒。ミネルバビスチェを入手しているなら、そちらを利用してEXPを回避するほうがラクだろう。

❖スペシャルドレスでEXPを回避する手順の例

1. 最後に残った敵の残りHPを、スペシャルドレスになっているキャラクターの攻撃1回でゼロにできるところまで減らす
2. スペシャルドレスになっているキャラクターの残りHPを、支援ユニットの攻撃1回でゼロにできるところまで減らす
3. 支援ユニットがスペシャルドレスになっているキャラクターを攻撃するように、コマンドを入力する
4. 入力したコマンドの準備時間のあいだに、スペシャルドレスになっているキャラクターが敵を攻撃して倒す
5. 支援ユニットの攻撃で、スペシャルドレスになっているキャラクターを戦闘不能状態にする

←「テスペタル」など即死効果のある攻撃を使えば、こちらの残りHPを調整せずにすむ場合もある

EXPの振りわけかた

◎避けられないEXPを誰が入手するか

マカラーニャの森で『斬騎王』を入手すれば、以後のEXPはすべて回避可能になるが、それ以前の逃げられないバトルでは、少なくとも誰かひとりがEXPを入手しなければ先に進めない(例外あり/→P.169)。ユウナたち3人の平均レベルをもっとも低く保つには、それらのバトルのEXPをすべてリュックかパインに集め、どちらかのレベルを4、それ以外のキャラクターのレベルを1(=平均レベルを2)にするのがベストだ。

COLUMN ユウナにEXPを集めてはいけないワケ

ルカでの????+男戦闘員×2戦、および男戦闘員×2戦にはユウナが参加しておらず、これらのEXPはリュックかパインが入手せざるを得ない。それ以後のEXPをすべてユウナに集めても、レベルはユウナが4、リュックまたはパインが2となり、EXPをリュックかパインだけに集めた場合よりも、平均レベルが高くなってしまうのだ。

アビリティ&消費アイテムを考える

◎攻撃に役立つアビリティ&消費アイテム

タイプが魔法の攻撃は、タイプが物理や特殊魔法の攻撃にくらべると、使用者のレベルが低くても大きなダメージを与えやすい(→P.455)。『集中』などで魔力アップ状態になってから使えば、ダメージをさらに大きくすることも可能だ。とくにオススメなのが黒魔法系のアビリティ。修得しなくても特定の装備の効果で使用できるうえ、準備時間を短くする方法が豊富にあるなど、低レベル攻略で役立つ特徴を数多く備えていて使いやすい。そのほか、与えるダメージ量に使用者のレベルも能力値も影響しないアビリティ(『銭投げ』、合成弾系など)や、消費アイテムを使う手もある。

❖オススメのアビリティ&消費アイテム<攻撃用>

- 『銭投げ』
- 黒魔法系のアビリティ
- 合成弾系のアビリティ
- 至高の魔石

◎防御に役立つアビリティ&消費アイテム

低レベル攻略では、受けるダメージ量を軽減したり、回避率を上げるアビリティやアイテムが不可欠。なかでも、○○アップ(ダウン)状態を発生させるものは、強さの段階が10になるまで使えば絶大な効果を発揮する。また、味方が攻撃されないように敵を行動不能にするアビリティを使うのも有効。とくに睡眠状態は、ATBスピードが「はやい」なら時間経過では解除されないので、これを発生させるものは非常に便利だ。

なお、敵にステータス異常を発生させたい場合は、基本的に、発生率∞のもの(=特殊効果の発生率が使用者と対象のレベルに影響されず、確実に発生するもの)を使うようにしよう。

❖オススメのアビリティ&消費アイテム<防御用>

- 『鉄壁』
- 左之翼援術『非才!』
- ダンス系のアビリティ
- 月のカーテン
- うた系のアビリティ
- 光のカーテン
- 右之翼援術『睡眠!』
- 星のカーテン
- 左之翼援術『非力!』
- 体力の薬
- ギャンブル『マイティガード改』(アイテムスロット)

COLUMN APアイテムなどのかせぎかた

APのかせぎかた

APをかせぎたいときは、アビリティや消費アイテムを敵を倒さないように使いつづけ、最終的には逃げるといい。そのさい、弱い相手と戦う、敵を行動不能にする、味方の誰かひとりを逃がしておくなどの処置を取れば、全滅を避けられる。

アクセサリ、消費アイテムのかせぎかた

必要なアクセサリや消費アイテムは、下記の方法で入手できる。モンスターを倒したときに落とすものを狙う場合は、EXPの回避を忘れずに。

❖アクセサリや消費アイテムを集める方法

- 宝箱を開ける
- ショップで購入する
- サブイベントの景品としてもらう
- モンスターから盗む
- モンスターを倒す
- モンスターに「わいろ」で帰っていただく

ギルのかせぎかた

買い物をするときにギルが足りない場合は、不要なアクセサリを売って工面しよう。『銭投げ』などで大金が必要な場合は、オオアカ屋を利用する(→P.174)のが一番手っ取り早い。

ドレスを考える

✪アビリティと能力値が重要

P.127にあげたアビリティには、特定のドレスでなければ使えないものも多い。合成弾系を使いたいならアイテムシューター、『銭投げ』を使うならサムライ、ダンス系とうた系を利用するなら歌姫……といった具合に、必要なアビリティに応じてドレスを使いわけよう。とくにアイテムシューターは、『合成弾』を使用できるだけでなく、『アイテムLv.2』を修得してあれば消費アイテムを早いサイクルで使えるので頼りになる。

また、ダークナイトは最大HP、防御力、魔法防御が高く、敵の攻撃に耐えるのに最適。魔力も高めで、最大MPに至っては黒魔導士を上まわるため、黒魔法系のアビリティを使った攻撃にも向いている。中盤以降での主戦力になるだろう。

❖オススメのドレス

- ●アイテムシューター
- ●サムライ
- ●ダークナイト
- ●歌姫
- ●黒魔導士

←黒魔導士は魔力か高いだけでなく[illegible]集中」や「黒魔法Lv[illegible]とい[illegible]たアビリティを修得可能[illegible]攻撃向きのドレスだ

リザルトプレート&アクセサリを考える

✪戦う相手や戦術に合わせたものを装備

低レベル攻略で役に立ち、かつ『ニューゲーム』から開始しても比較的入手しやすいリザルトプレートやアクセサリを、右の表にまとめてみた。敵の攻撃に耐えるために、属性との相性を無効や吸収に変えるもの、最大HPや防御力、魔法防御、回避、運といった能力値を上げるものなどを、敵が使用してくる攻撃の種類によって使いわけるといい。そのほか、リザルトプレートで黒魔法系の強力なアビリティを使用可能にし、同時にアクセサリで魔力を上げて攻撃に利用するなど、戦いかたに合わせた装備を工夫しよう。

◇オススメのリザルトプレート

用途	リザルトプレート	おもな特徴
攻撃用	『終末の日』	「フレア」「アルテマ」を使用可能
	『破滅の炎』	「フレア」を使用可能
攻撃・[illegible]	『炎の戦鬼』	炎属性吸収、「ファイガ」を使用可能
	『氷の女王』	氷属性吸収、「ブリザガ」を使用可能
	『雷の魔獣』	雷属性吸収、「サンダガ」を使用可能
	『水の怪物』	水属性吸収、「ウォタガ」を使用可能
[illegible]	『ふみにじる者』	重力属性吸収、HP2倍状態を発生
	『岩のごとく』	防御力アップ(最大+70)
	『神秘の守り』	魔法防御アップ(最大+70)
	『ゆるぎなき防御	防御力&魔法防御アップ(最大各+45)
	『希望の光』	運アップ(最大+150)
そのほか	『街道の風』	「さきがけ」を持つ

◇オススメのアクセサリ

用途	アクセサリ	おもな特徴
[illegible]	ミネルバビスチェ	魔力+100、最大MP+100%、黒魔法系のアビリティの準備時間短縮、バトル中つねに経験値0状態
	しぼりだす……	魔力+80、黒魔法系のアビリティの準備時間短縮、バトル中つねにヘイスト状態
	クリスタルボール	魔力+50
[illegible]	成功の秘訣	最大HP&最大MP+100%、運+100、「なんでも2倍」を持つ
	クリスタルバングル	最大HP+100%
	ミスリルバングル	最大HP+60%
	クリスタルの小手	防御力+60
	誓いのヴェール	魔法防御+60
	[illegible]	「オートリフレク」を持つ
そのほか	ダッシューズ	「さきがけ」を持つ

COLUMN キューソネコカミは低レベル攻略で役に立つ?

キューソネコカミは、装備者がピンチ状態になっていると与えるダメージ量や回復量が9999になるという、極めて強力なアクセサリ。一見、低レベル攻略に役立ちそうに思えるが、キューソネコカミを入手するには、低レベル攻略の必需品であるミネルバビスチェの入手をあきらめなければならない(逆に、ミネルバビスチェを入手したければキューソネコカミをあきらめる必要がある)。つまり、キューソネコカミを入手すると、敵を倒すのが簡単になるかわりに、EXPの回避が難しくなってしまう(=低レベルを保つのが困難になる)のだ。よって、『ニューゲーム』からの低レベル攻略では、キューソネコカミの利用は考えないほうがいい。

バトルにおけるテクニック

✪時間を進めずに行動を実行する

エフェクトが長いコマンド(うた系など)を実行するときは、サブウィンドウを開くなどして時間が進まないようにしよう(コンフィグでのATBの設定はあらかじめ「ウェイト」にしておく)。時間が進む状態のままコマンドを実行すると、実行中に敵の待機時間や準備時間が終わり、攻撃を受けるタイミングが早くなってしまうからだ。割りこみ能力を持つ攻撃(通常攻撃など)を使ってくる敵と戦うときは、とくに重要なテクニックと言える。

✪連続ドレスアップ

バトル中にドレスアップを行なう場合は、ふたり以上のキャラクターが連続してドレスアップするといい。ドレスアップの実行中は時間が進まず、しかもドレスアップした直後は待機時間がないので、こうすれば、ほとんど時間を進めることなく何回でもドレスアップが可能。複数のゲートの効果を得たいときに、極めて有効なテクニックだ。ただし、敵が2体以上いる状況では、敵の攻撃でドレスアップをジャマされて、うまくいかないこともあるので注意。

✪ダメージを計算しながら戦う

敵を倒して進む場合、どの方法でEXPを回避するにせよ、敵に与えるダメージ量をある程度調整することが必要。この調整がうまくいかないと、EXP回避の準備が整う前にダメージを与えすぎて倒してしまったり、トドメのつもりが倒し切れずに思わぬ逆襲を受けてしまうこともある。それまでに与えたダメージ量を計算しつつ、敵に与えるダメージ量を予測しながら戦って、敵の残りHPをコントロールしよう。

⬅コマンドの実行中に時間を進めたくない場合は、少なくともひとりはコマンド入力が可能な(=サブウィンドウを開ける)状態にしておく

➡連続ドレスアップを行なう場合は、ゲートの効果を得たあと、そのバトルに有利なドレスになることもお忘れなく

以降のページの見かた

つぎのページからは、「ニューゲーム」で行なう低レベルクリアの具体的な攻略手順を解説していく。この手順に沿ってゲームを進めれば、少ない労力で安定したバトルの勝率を得られるので、Lv.1・1・4でのクリアを手軽に達成できるはずだ。攻略チャートと併せて掲載した、本書スタッフによる低レベルクリア体験記「Player's EYE」も楽しんでほしい。

❶**低レベルクリア用進行チャート**……低レベル攻略の進行手順。
❷**バトルNo.**……本攻略に必要な、何回目のバトルかを表す通し番号。
❸**モンスター名**……出現するモンスターの名前。カッコ内にはその最大HPを記載。
❹**難易度**……EXPを回避したうえでそのバトルに勝つことの難しさの目安。3段階で表記しており、★の数が多いほど難易度が高い。
❺**装備変更**……そのバトルに必要な装備。ひとつ前のNo.のバトルから変更の必要がない(または変更が不可能な)場合は省略している。
❻**攻略手順**……バトル時の行動の手順。
❼**目標**……その手順で達成すべき目標。目標を達成するまではその手順の内容をくり返す(1回で達成できる場合もある)。
❽**入手アクセサリ**……バトル終了時に敵が落とすアクセサリ。確実に落とすものか、本攻略で入手する必要があるものだけを記載している。

Player's EYE STORY Lv.1

低レベルクリアは可能　必ずきっと絶対に

Ω用の企画として、低レベル攻略をやることになった。フッ。良かろう。望むところだ。

じつは、初回プレイからいきなり（無謀にも）低レベルクリアにチャレンジし、ユウナLv.1、リュックLv.1、パインLv.11でルブランのアジトまで到達したものの、「アディオスハリケーン」の前に轟沈した過去があったりする。そのリベンジを果たすときがやってきたようだ。

『FF X-2』に関する知識は、初回プレイのときとはくらべものにならないほど充実している。いまとなっては、低レベル攻略ごときちょろいものだろう。サクッとクリアしてみせるぜ。

いきなりトラブル

さっそく「ニューゲーム」からスタート。まずはミッション1【リザルトプレート奪還作戦！】。いくらなんでもこんなところで苦戦するわけはなく、あっさりとコンプリート。

……するつもりだったが、途中で女戦闘員にぶつかってやり直しになったり（ここでバトルになると逃げられない）、最後のルブラン戦で、ユウナやリュックを戦闘不能状態にする前に敵を倒してしまってやり直しになったりと散々。しょっぱなからこの調子かい。先が思いやられるなぁ……（さっきまでちょろいとか言ってたのは誰だ）。

⬅ダメージ表示が画面外に出てしまうとダメージ量の計算ができない。頼むから前に出てきてください

EXP回避のために

ガガゼト遺跡は簡単に突破。セーブもできるし、最初のルカよりこっちのほうがはるかにラクちんだ。

ミッション終了後、世界各地をまわって、この先必要になりそうなアイテムなどを集める。マカラーニャの森で「斬騎王」を入手したことにより、ここから先はすべてのバトルでEXPを回避可能になった。現在のレベルはユウナとリュックが1、パインが4。このレベルで最後まで進むことになるわけだ。

幻光河では、STORY Lv.2でミネルバビスチェを入手するための布石として、ミッションC【輸送車を護衛！】を行なっておく。スペシャルドレスでEXPを回避しなければならないバトルが5回もあって、面倒くさいことこのうえないが、ミネルバビスチェを入手しないと将来的にはもっと面倒なことになるので、ここはガマンだ。

⬅ホリスハイダーとのバトルで最後のレベルアップ。このレベルのままクリアを目指す！

快進撃

やるべきことをやり終えたら、物語を進めるべくビサイド島へ。ミッション3【ワッカを探せ！】でフレイムドラゴンとバトル！　などと力む必要もなく、「炎の戦鬼」と「マタドールの歌」であっさり無力化されるフレイムドラゴンであった。

つづいてザナルカンド遺跡へ向かい、ミッション4【お宝スフィアゲット！】を開始。上級男戦闘員などとの強制バトルが何回もあり、そのたびにスペシャルドレスを使ったEXP回避をやらされるのが非常に面倒くさい。早くミネルバビスチェがほしいなあ。

ドームまでたどり着いたのち、シドやイサールとの会話を経て、ミッションのボス、秘宝のガーディアンと対決。敵の通常攻撃は「マタドールの歌」で確実に回避可能。問題は「マタドールの歌」の効果が発生する前にくる攻撃だが、ユウナやリュックのバトル開始時のドレスを戦士にしておけば十分耐えられる（Lv.4のパインなら歌姫でも大丈夫）。最後は、斬騎王になっているパインが「ダモクレスフォトン」を受けて戦闘不能状態になり、直後に右之翼の攻撃を発動させて敵にトドメを刺すことでEXPを回避。フレイムドラゴン戦ほどではないが、またも楽勝だった。ベヒーモスとエンカウントして、逃げる前になぐられるほうがよっぽどツラい。

そしてSTORY Lv.1最後のミッション、5【すんごいスフィアを奪え！】。ボスであるゼロ式機士の攻撃をまともに食らっていたら、とてもじゃないがフェニックスの尾がもたない。が、受けるダメージ量を「パワーブレイク」と、「日輪の守り」のゲートの効果で持てる「オートプロテス」で減らせば、戦闘不能者が出る心配はほとんどなくなる。問題があるとすれば、パインがスペシャルドレスになったあと、敵にトドメを刺す前にこっちがやられてしまう可能性があることくらいだが、「ブラストパンチ」の対象になるのはほぼまちがいなく支援ユニットなので、慎重に戦えば負けはない。あっさりと撃破し、STORY Lv.1、無事コンプリート！

低レベルクリア用進行チャート STORY Lv.1

ルカ

◆ ミッション1【リザルトプレート奪還作戦！】を開始する

バトル1 ????（HP：82）＋男戦闘員（HP：29／※1）×2　難易度 ★

※1 バトル開始時の残りHP：13

目標 [illegible]
- 全員が「戦う」で男戦闘員×2を攻撃

▼

目標 [illegible]
- 全員が「戦う」で????を攻撃
  攻撃しすぎて????を倒してしまわないように注意すること

▼

目標 [illegible]
- 全員が「戦う」でリュックを攻撃

▼

目標 [illegible]
- パインが「戦う」で????を攻撃

◆ コンフィグ をつぎのように変更する

項目	設定
ドレスアップ	OFF
ATB	[illegible]
ATBスピード	はやい
カーソル	記憶

バトル2 男戦闘員（HP：13）×2　難易度 ★

目標 [illegible]
- パインが「戦う」で男戦闘員×1を攻撃

▼

目標 [illegible]
- 全員が「戦う」でリュックを攻撃

▼

目標 [illegible]
- パインが「戦う」で男戦闘員×1を攻撃

◆ 向かってくる戦闘員を回避しながら進む
[illegible]なければ、倒して進んでもいい

←3-2 2番ボートでは最初は壁沿いに進み、女戦闘員が向かってきたらそのあいだをすり抜けるように移動するといい

バトル3 ウノー（HP：97／※2）＋サノー（HP：86）　難易度 ★

※2 バトル開始時の残りHP：45

目標 [illegible]
- ユウナとパインが「戦う」でサノーを攻撃

▼

目標 [illegible]
- ユウナとパインが「戦う」でウノーを攻撃

▼

目標 [illegible]
- ユウナとパインが「戦う」でユウナを攻撃

▼

目標 [illegible]
- パインが「戦う」でウノーを攻撃

バトル4 ルブラン（HP：130）　難易度 ★

- ユウナが歌姫にドレスアップ

▼

目標 [illegible]
- ユウナが「くらやみダンス」を敵に使用
- リュックとパインが「戦う」でルブランを攻撃

▼

目標 [illegible]
- リュックとパインが「戦う」でユウナとリュックを攻撃

▼

目標 [illegible]
- パインが「戦う」でルブランを攻撃

◆ ミッション1【リザルトプレート奪還作戦！】をコンプリートする

飛空艇

◆ 0-4 動力室で宝箱を開け、万能薬×3、エーテル、ポーション×4、フェニックスの尾×4を入手

◆ 0-1 ブリッジでシンラに話しかけ、「リザルトプレートの使いかた」を見て、リザルトプレート「攻めの方陣」を入手

◆ パインが歌姫で修得するアビリティを「フォーカスチャント」に設定する

ガガゼト遺跡

バトル5 ウノー（HP：130）＋サノー（HP：100）＋ルブラン（HP：120）　難易度 ★

装備変更

◆「攻めの方陣」に、ドレスフィアを下記のようにセット

歌姫
シーフ
空き
戦士

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	攻めの方陣	攻めの方陣	攻めの方陣
ドレス	歌姫	歌姫	歌姫
アクセサリ	なし	なし	なし
	なし	なし	なし

◆ユウナとリュックが黄色→青色の順にゲートを通過して戦士にドレスアップ
◆パインが「くらやみダンス」を敵全体に使用

▼

目標 [illegible]

◆ユウナとリュックが「戦う」でルブラン→ウノー→サノーの優先順で攻撃
◆パインが「くらやみダンス」を敵全体に使用

▼

◆パインが黄色→青色の順にゲートを通過して戦士にドレスアップ

▼

目標 ユウナとリュックを戦闘不能状態にする

◆全員が「戦う」でユウナとリュックを攻撃

▼

目標 サノーを倒す

◆パインが「戦う」でサノーを攻撃

◆ ミッション2【ルブラン一味と競争！】を開始する

バトル6 男戦闘員(HP：13)×2
＋ヘビマシンガン(HP：38)×2
難易度 ★

目標 男戦闘員×1とヘビマシンガン×2を倒す

◆全員が「戦う」で男戦闘員×1とヘビマシンガン×2を攻撃

▼

目標 ユウナとリュックを戦闘不能状態にする

◆全員が「戦う」でユウナとリュックを攻撃

▼

目標 男戦闘員×1を倒す

◆パインが「戦う」で男戦闘員を攻撃

バトル7 女戦闘員(HP：7)
＋ヘビマシンガン(HP：38)×3
難易度 ★

目標 敵全員を倒す

◆パインが「戦う」で敵を攻撃

◆ 制限時間内にルブランたちに追いついて 14-18 最上部で宝箱を開け、マッスルベルトを入手

バトル8 ポリスパイダー(HP：480)
難易度 ★

装備変更

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	攻めの方陣	攻めの方陣	攻めの方陣
ドレス	歌姫	歌姫	歌姫
アクセサリ	なし	なし	マッスルベルト
	なし	なし	なし

◆全員が黄色と青色のゲートを通過して戦士にドレスアップ

▼

目標 [illegible]

◆全員が「戦う」でポリスパイダーを攻撃

▼

目標 ユウナとリュックを戦闘不能状態にする

◆全員が「戦う」でユウナとリュックを攻撃

▼

目標 ポリスパイダーを倒す

◆パインが「戦う」でポリスパイダーを攻撃

入手 [illegible]

◆ ミッション2【ルブラン一味と競争！】をコンプリートする
……妖精のピアスを入手

飛空艇

◆ ドレスフィア「黒魔導士」を入手
◆ 星のペンダントと妖精のピアスを売却
◆ ユウナとリュックが黒魔導士で修得するアビリティを「集中」に設定する

ナギ平原

◆ 青空公司で400ポイント購入し、退魔の腕輪と交換する
……以後、ファンタムエンカウントは基本的に退魔の腕輪で避けること

マカラーニャの森

◆ 10-5 中央部(抜け道)で宝箱を開け、エーテルターボを入手
◆ 10-8 スフィアの泉でトワメルと4回会話し、スペシャルドレスフィア「斬騎王」、リザルトプレート「迷わざる者」を入手
◆ パインが斬騎王、右之翼、左之翼で修得するアビリティを「HP2倍」に設定する
◆ ミッションD【オオアカ屋を追え！】を開始する
◆ ミッションD【オオアカ屋を追え！】をコンプリートする
……リザルトプレート「水の女王」を入手

キノコ岩街道

◆ ミッションB【キノコ岩魔物退治！】を開始する
◆ ミッションB【キノコ岩魔物退治！】をコンプリートする
……リザルトプレート「炎の戦鬼」、カフスのバックルを入手
◆ 5-6 同盟昇降機で宝箱を開け、お気に入りを入手

ジョゼ寺院

◆ 6-3 寺院前広場で宝箱を開け、フェニックスの尾を入手
◆ ギップルの面接を受けて「マジ」と答え、紹介状を入手
◆ 徒歩で幻光河へ向かう

幻光河

◆ ミッションC【輸送車を護衛！】を開始する
……事前にトーブリと話してはいけない。また、すべての輸送品を守ること

バトル13 ぬすっと(HP:132)×2

難易度 ★

装備変更

◆「迷わざる者」に、「ガンナー」と「戦士」をセット

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	自由	自由	迷わざる者
ドレス	戦士	戦士	戦士
アクセサリ	なし	なし	[illegible]
	なし	なし	なし

◆パインが剣聖王にドレスアップ

▼

目標 [illegible]

◆パインが剣聖剣術系のアビリティでぬすっと×1を攻撃

◆右之翼が右之翼援術系のアビリティでぬすっと×1を攻撃

◆左之翼が「気力!」で右之翼のMPを回復

▼

◆右之翼が「睡眠!」でぬすっとを3回攻撃

▼

目標 [illegible]

◆パインが「戦う」や剣聖剣術系のアビリティでパインを攻撃

◆右之翼が右之翼援術系のアビリティでパインを攻撃

◆左之翼が「気力!」で右之翼のMPを回復

▼

目標 [illegible]

◆つぎのようにすばやくコマンドを入力する

❶右之翼が右之翼援術系のアビリティでパインを攻撃

❷パインが剣聖剣術系のアビリティでぬすっとを攻撃

……❷は「戦う」でもいいが、剣聖剣術系のアビリティを使えば、敵を倒すと同時にAPもかせげる

◆ バトル9～12では、バトルが終わるたびに、パインにフェニックスの尾→ポーションと使用(バトル13のあとは使用しなくていい)

◆ ミッション⓪【輸送車を護衛!】をコンプリートする

……ドレスフィア「魔銃士」、リザルトプレート「日輪の守り」、「サークレット」を入手

ビサイド島

◆ パインが「フォーカスチャント」と「マタドールの歌」を修得

……セーブスフィアの周辺でバトルを数回行なう。敵を倒さず、パインが「くらやみダンス」を何度も使い、自分たちが全滅する前に逃げる、という作業をくり返すといい

⬅必要なAPは合計でもわずか20。数分間かせげば十分なはずだ

◆ ミッション❸【ワッカを探せ!】を開始する

バトル14 フレイムドラゴン(HP:980)

難易度 ★

装備変更

◆「炎の戦鬼」に、「歌姫」「黒魔導士」と任意のドレスフィアをセット

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	炎の戦鬼
ドレス	黒魔導士	黒魔導士	歌姫
アクセサリ	なし	なし	サークレット
	なし	なし	なし

目標 [illegible]10アップ以上にする

◆パインが「マタドールの歌」を味方全体に使用

……パインの準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを開くなどして、実行中に時間が進まないようにする

▼

◆パインが黒魔導士にドレスアップ

▼

目標 [illegible]

◆全員が「ブリザド」でフレイムドラゴンを攻撃

▼

目標 [illegible]

◆何もしない

▼

◆パインが歌姫にドレスアップ

▼

◆ユウナとリュックが「ファイア」以外の黒魔法系のアビリティでパインを合計5回攻撃

▼

◆パインが剣聖王にドレスアップ

▼

目標 パインの残りHPを1～31にする

◆右之翼が右之翼援術系のアビリティでパインを攻撃

▼

目標 [illegible]

◆つぎのようにすばやくコマンドを入力する

❶右之翼が右之翼援術系のアビリティでパインを攻撃

❷パインが「氷結!」でフレイムドラゴンを攻撃

入手 [illegible]

◆ ドレスフィア「白魔導士」を入手

◆ ミッション❸【ワッカを探せ!】をコンプリートする

……リザルトプレート「守りの円陣」を入手

ザナルカンド遺跡

◆ ミッション❹【お宝スフィアゲット!】を開始する

◆ 以後のバトルで右之翼や左之翼が「HP3倍」を修得したら、修得するアビリティを「再起!」に設定する

バトル15~16　上級男戦闘員(HP:120)＋ショットハイソン(HP:152)×3

難易度 ★

装備変更

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	自由	自由	[illegible]
ドレス	戦士	戦士	戦士
アクセサリ	なし	なし	[illegible]
	なし	なし	[illegible]

◆パインが斬騎王にドレスアップ

▼

目標 [illegible]

◆パインが斬騎剣術系のアビリティで上級男戦闘員×1以外の敵を攻撃
◆右之翼が右之翼援術系のアビリティで上級男戦闘員×1以外の敵を攻撃
◆左之翼が「気力」で右之翼のMPを回復

▼

◆右之翼が「睡眠」で上級男戦闘員を2回攻撃

▼

◆パインがもとのドレスにもどる

▼

目標 [illegible]

◆全員が「戦う」などでパインを攻撃

▼

◆パインが斬騎王にドレスアップ

▼

目標 [illegible]

◆パインが「戦う」や斬騎剣術系のアビリティで自分を攻撃
◆右之翼が右之翼援術系のアビリティでパインを攻撃
◆左之翼が「気力」で右之翼のMPを回復

▼

目標 [illegible]

◆つぎのようにすばやくコマンドを入力する
❶右之翼が右之翼援術系のアビリティでパインを攻撃
❷パインが斬騎剣術系のアビリティで上級男戦闘員を攻撃

◆ バトル15～16では、バトルが終わるたびに、パインにフェニックスの尾→ポーションと使用

◆ 15-4 内部で宝箱を開け、フェニックスの尾を入手する

バトル17　上級男戦闘員(HP:120)×2＋上級女戦闘員(HP:80)×2

難易度 ★

◆装備も戦いかたもバトル15～16と同様

◆ 15-8 大広間で宝箱を開け、エリクサー、エーテル、フェニックスの尾、万能薬、ハイポーション、万能薬×2を入手

バトル18　秘宝のガーディアン(HP:2886)

難易度 ★★

装備変更

◆ 「炎の戦鬼」に、「戦士」「白魔導士」と任意のドレスフィアをセット
◆ 「氷の女王」に、「ガンナー」「歌姫」「白魔導士」をセット

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	氷の女王
ドレス	戦士	戦士	歌姫
アクセサリ	なし	なし	[illegible]
	なし	なし	[illegible]

目標 [illegible]

◆パインが「マタトールの歌」を味方全体に使用
……パインの準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを開くなどして、実行中に時間が進まないようにする
秘宝のガーディアンの通常攻撃がクリティカルヒットして味方が戦闘不能状態になった場合は、フェニックスの尾を使って戦闘不能状態を解除してから、再度「マタトールの歌」を使用すること

▼

◆全員がすべてのゲートを通過して白魔導士にドレスアップ
……カース状態のキャラクターがいる場合は、万能薬を使って解除してからドレスアップ

▼

目標 [illegible]

◆全員が「祈る」で味方全体のHPを回復

▼

目標 [illegible]

◆全員が黒魔法系のアビリティで秘宝のガーディアンを攻撃
……MPが許すかぎり「ファイガ」や「ブリザガ」で攻撃したあと、ユウナとリュックの「ファイラ」「ファイア」で調整する。うまく調整できない場合はパインがガンナーにドレスアップし、「クイックトリガー」で1発ずつダメージを確認しながら攻撃するといい
そのあいだに秘宝のガーディアンから「ダモクレスフォトン」を受けた場合は「祈る」を使ってHPを回復すること

●秘宝のガーディアンに与える1発あたりのダメージ量

使用者	ファイア	ファイラ	ファイガ、ブリザガ
ユウナ、リュック	60～66	156～176	418～472
パイン	使用不可	使用不可	716～808

▼

◆パインが歌姫にドレスアップ
……パインがカース状態だった場合は、万能薬を使って解除してからドレスアップ

▼

目標 [illegible]

◆全員が「祈る」やポーションで味方のHPを回復

▼

Player's EYE STORY Lv.2

入浴……水着……

スフィアの返却先は新エボン党に決定。理由は単純。ミッション11【ベベル潜入大作戦！】で、バトルを行なう回数が少なくてすむからだ。べつに戦っても苦戦するとは思わないけど、不必要なバトルを避けられるなら、そのほうがいいに決まってる。

スピラの各地へ自由に移動できるようになったら、STORY Lv.1のときと同様に、いろいろ集めてまわる。マカラーニャの森ではついに待望のミネルバビスチェを入手！ これでもう、あのしち面倒くさいスペシャルドレスを使ったEXP回避をやらなくてすむんだ。うれしい〜。

準備が整ったら物語を進める。ジョゼ街道、ビーカネル砂漠、ガガゼト山と、行く先々でルブラン一味とのバトルがつづく。が、睡眠効果を無効化する敵がキャノンバイパーしかいないので、ことごとく「睡眠！」で眠らせて終了。楽勝すぎ。もっと根性入れてかかってこんかい。

ちなみに、ガガゼト山では、当然ながら、温泉の真上まで登ってユウナたちが入浴する展開を選ぶ。これはむろん、女戦闘員を追っていく展開を選ぶと「ウノー→特級女戦闘員×2+キャノンバイパー」の連戦となり、バトルが苦しくなるからであって、それ以外の意図など小指の爪の先の細胞の一片ほども存在せず、ましてや「ユウナたちの入浴シーンが見たい」などという動機は絶無であることを、とくにお断りしておきたい。なお、以上の文章は、すべて文面のとおりに素直に受け取れば十分であり、妙なカンぐりをする必要などいっさいなく、これらをあえて逆の意味に取るような卑小な態度は、人としての器の小ささをみずから露呈するものであることをつけ加えておく。タイトル？ 知りません。

⬅連戦だと、2戦目はふたりが倒れている状態からはじまってキツいので、そうならずにすむ展開を選ぶ。本当だよ！信じろよ！

半減された「ブリザガ」

戦闘服がそろったところでルブランのアジトに潜入。マッサージを適当にすませて、ひみつエリアの入口でウノーたちとバトル。ここでのウノーには睡眠効果が効かないので、「非力！」を使って弱体化させる。「ハグハグ」で攻撃されると危険だが、一緒に出てくる戦闘員を倒さずに放置しておけば使ってこないから問題なし。楽勝！

つぎ。ウノー部屋でウノー+サノーとのバトル。寝るのでザコ。ハイ、つぎ。

……と、余裕をこいていられるのもここまで。つぎはウノー+サノー+ルブラン。初の難関らしい難関である。

脅威となるのは何といっても「アディオスハリケーン」。アレをまともに食らったらただではすまない。運が良ければ一撃では全滅しないこともあるが、そこから戦線を修復するのは不可能に近い。食らったら負けと考えたほうがいいだろう。

ではどうすべきか？ 答えは簡単、使わせなければいい。「アディオスハリケーン」は、ルブラン、ウノー、サノーの3人がそろっていなければ使用できないのだから、「アディオスハリケーン」がくるよりも早く、誰かひとりを倒してしまえばすむことだ。な〜に、「ファイガ」と「ブリザガ」の集中砲火でも浴びせてやればイチコロさ。簡単簡単。

さっそくやってみる。まずドレスアップして、それ「ブリザガ」……と……

ん〜？ 「プチマイティガード」〜？

そんなことをされたら与えるダメージ量が半分になってしまうではないか。

案の定、シェル状態でダメージ量が半減されて倒し切れない。それどころか、ウノーやサノーの通常攻撃に耐えられず、こっちがバタバタ倒れていく始末。「アディオスハリケーン」を受けるまでもなく全滅した。

⬅シェル+プロテス+リジェネ状態を発生させる、ルブランの「プチマイティガード」がジャマすぎる。

無効化された「ブリザガ」

挑戦2回目。通常攻撃に耐えられないのなら、通常攻撃を受けなければいい。「マタドールの歌」ですべて回避してやる。

「マタドールの歌」の実行中にリュックが倒されたものの、ユウナとパインが回避10アップ状態になった。これで敵の通常攻撃は当たらない。「プチマイティガード」によってこっちの攻撃で与えるダメージ量は半減されるが、それでも2〜3発撃てば十分倒せるはずだ。

いくぞ。まずパインの「ブリザガ」。ダメージ525。

つづいてユウナの「ファイガ」。ダメージ152。

さあトドメだ。パインの「ブリザガ」2発目。GUARD。ダメージなし。

⁉

動揺しているうちに「アディオスハリケーン」を食らって全滅。
いまのはいったい……？

←トトメのはずの一撃を防がれて負けた。なぜだ!?

GUARD現象の正体

原因は意外とすぐにわかった。
無敵状態だ。
ルブランが「アディオスハリケーン」の順番待ちに入る(=「プチマイティガード」後の通常攻撃の待機時間が終わる)と、ウノーとサノーは無敵化する。順番待ちのあいだにウノーとサノーが倒されないようにするためなんだろうけど……きたねぇ！ これさえなければ勝ってたのに！
怒っていても仕方がない。対策を考えよう。
いったん無敵化したウノーとサノーは、無敵状態が解けるまでは倒せない。無敵状態が解除されるのは「アディオスハリケーン」の実行後。つまり、敵が無敵化したときには、すでに「『アディオスハリケーン』を食らってしまうや勝てない」ことが確定しているわけだ。
ということは、敵が無敵化するより早く倒す必要がある。やはりジャマなのは「プチマイティガード」で発生するシェル状態だ。
よし、魔除薬を使おう。「プチマイティガード」の直後に魔除薬でシェル状態を解除し、すかさず「ブリザガ」をたたきこんでしとめる。これしかあるまい。
この戦法がうまくいき、速攻でサノーの撃破に成功。「アディオスハリケーン」さえこなければ、回復はポーションやフェニックスの尾でも追いつく。低レベル攻略最初の試練はなんとか乗り切った。

←ごらんのとおり、無敵状態のアイコンが確認できる。こうなる前になんとかしないと、勝ち目はない

新エボン党議長の脅威

STORY Lv.2最後のミッション、11【ベベル潜入大作戦!】がスタート。強制バトルはいっぱいあるけど、途中まではたいした相手は出てこない。なかでも、護法のガーディアンの弱さにはあきれた。『FF X』の魔天のガーディアンが泣いてるぜ。
アンダーベベルでドレスフィア「ダークナイト」を入手したあとは、強敵バラライが立ちふさがる。第二の難関だ。どういう作戦でいこうか……。
とりあえず、Lv.1のふたりが「日輪の守り」のゲートの効果で「オートプロテス」を持つ。で、パインが「マタドールの歌」。このふたつで防御を固めて「サンダガ」で攻撃する、というのはどうだろうか。
よし、ちょっと戦ってみよう。
40秒で全滅。
こりゃダメだ。一撃で倒されて歌ってるヒマがないし、相手が速すぎてフェニックスの尾も追いつかない。別の戦いかたを考えなければ。

←とにかく速くてダメージもでかい。強すぎです、議長！

「不動掌」を制御せよ

そうだな……まず、ドレスアップを1回ですませようとして、戦士でバトルをはじめているのが良くない。レベル1でもHP231、防御力98という驚異的な能力値を誇る、ダークナイトでバトルにのぞむべきだろう。
で、バラライの攻撃の対策には「マタドールの歌」ではなく「非力！」を使う。バラライを攻撃力10ダウン状態にすれば、ほとんどダメージを受けずにすむはずだ。
やってみると、狙いどおり、受けるダメージ量は一撃あたり20前後にまで抑えこむことができた。しかし、今度は「不動掌」に苦しめられる。MPが枯れると「サンダガ」が撃てなくなるし、ストップ状態のあいだにダメージがじわじわと蓄積して結局はやられてしまう。
しかーし！
バラライが「不動掌」で狙ってくるのは、残りMPがもっとも多いキャラクター。「不動掌」を受けたくないキャラクターにさっさとMPを使わせてしまえば、「不動掌」を受けることなく、自由に行動が可能だ。攻撃役のパインが「不動掌」を受けないように調整して、バラライの撃破に成功！ バハムートはあっさり倒し、STORY Lv.2も完了だ〜！

←攻撃と同時にMPを消費することで、「不動掌」を攻撃者のパイン以外に対して使わせるのだ

低レベルクリア用進行チャート STORY Lv.2

飛空艇

- 新エボン党にスフィアを返却
- ミッション6【ルブランアジト潜入準備!】を開始する
- 0-4 動力室で宝箱を開け、万能薬×4、エーテル×2、ポーション×8、フェニックスの尾×5を入手

ルカ

- 3-9 中央広場を訪れ、リザルトプレート「むさぼりし者」を入手
- 3-4 5番ボートで宝箱を開け、リザルトプレート「雷の魔獣」を入手

マカラーニャの森

- 10-1 南部にいるハイペロ族と話し、「引き受ける」と答える
- 10-5 中央部(抜け道)で宝箱を開け、銀の腕輪を入手
- ミッションJ【楽団員を探せ!】を開始する
- ミッションJ【楽団員を探せ!】をコンプリートする
  ……ヘイストリングを入手
- 10-1 南部にいるハイペロ族に話しかけ、リザルトプレート「別れの宣告」、ミネルバビスチェを入手

←低レベルクリアの最重要アクセサリ、ミネルバビスチェはこの時点で入手

ザナルカンド遺跡

- 15-4 内部で宝箱を開け、魔除薬を入手

ジョゼ寺院

- ミッション7【戦闘服を手に入れろ!(ジョゼ街道)】を開始する
- 6-1 ジョゼ街道で落ちているスフィアを調べ、スペシャルドレスフィア「フロラフルル」を入手

バトル20 ウノー(HP:1150)+サノー(HP:1030)+特級女戦闘員(HP:167) 難易度★★

装備変更

◆「炎の戦鬼」と「氷の女王」に、「戦士」「黒魔導士」「白魔導士」をセット

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	氷の女王
ドレス	戦士	戦士	戦士
アクセサリ	アミュレット	銀の腕輪	ミネルバビスチェ
	サークレット	炎の指輪	なし

◆パインが斬騎王にドレスアップ
……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。敵の攻撃を受けてユウナやリュックが戦闘不能状態になっても無視してかまわない

目標 敵全員を睡眠状態にする

◆右之翼が「睡眠」ですべての敵を1回ずつ攻撃
◆左之翼が「気力」で右之翼のMPを回復
……パインは何もしてはいけない

◆パインがもとのドレスにもどる

◆全員がすべてのゲートを通過して黒魔導士にドレスアップ
……戦闘不能状態の味方がいる場合は、フェニックスの尾を使って解除しておく

目標 敵を残り1体にする

◆ユウナとリュックが「ファイガ」で敵を攻撃
……パインが攻撃に参加してもいいが、ユウナやリュックの攻撃をメインにしてAPをかせぐこと

目標 ユウナとリュックを戦闘不能状態にする

◆パインが「ブリザラ」を全体化して味方を攻撃

目標 残った敵を倒す

◆パインが「ブリザガ」で残った敵を攻撃

入手 [illegible]

- ミッション7【戦闘服を手に入れろ!(ジョゼ街道)】をコンプリートする

ビーカネル砂漠

- ミッション8【オアシス調査】を開始する
- 11-3 オアシス(岸)で落ちているスフィアを調べ、スペシャルドレスフィア「マキナマズル」を入手

バトル21 サノー(HP:1220)+特級女戦闘員(HP:167)×2 難易度★★

装備変更

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	氷の女王
ドレス	戦士	戦士	戦士
アクセサリ	アミュレット	銀の腕輪	[illegible]
	サークレット	炎の指輪	[illegible]

◆戦いかたはバトル20と同様

入手 [illegible]

- ミッション8【オアシス調査】をコンプリートする
  ……リザルトプレート「防衛の時」を入手

ガガゼト山

- ミッション9【戦闘服を手に入れろ!(ガガゼト山)】を開始する
- セーブスフィアがある道を通らず、温泉の真上にあたる場所まで登る

バトル22 特級女戦闘員(HP:167)×2 +キャノンハイハー(HP:256)

難易度 ★

◆装備も戦いかたもバトル21と同様
……バトル22には、睡眠効果を無効化するキャノンハイハーが出現するので、できるだけ早く「ファイガ」で倒すように。

◆ セーブスフィアまで引き返して回復する

バトル23 ウノー(HP:1350)

難易度 ★

◆装備も戦いかたもバトル21と同様
……敵は最初から1体なので、ユウナやリュックが攻撃を受けない。

入手 [illegible]

◆ ミッション9【戦闘服を手に入れろ!(ガガゼト山)】をコンプリートする
……リザルトプレート「岩のごとく」を入手

飛空艇

◆ ミッション6【ルブランアジト潜入準備!】をコンプリートする
……リザルトプレート「突撃の時」を入手

グアドサラム

◆ ミッション10【盗られたら盗り返す!】を開始する
……ルブランのマッサージは何回目に成功してもいい

バトル24 ウノー(HP:1640)+特級男戦闘員(HP:232) +特級女戦闘員(HP:167)

難易度 ★

装備変更

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	水の女王
ドレス	戦士	戦士	戦士
アクセサリ	銀の腕輪	銀の腕輪	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]

◆パインが斬騎王にドレスアップ
……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。敵の攻撃を受けてユウナやリュックが戦闘不能状態になっても無視してかまわない

▼

目標 [illegible]
◆パインが斬騎剣術系のアビリティでウノーを攻撃
◆右之翼が「睡眠」で特級男戦闘員と特級女戦闘員を1回ずつ攻撃
◆左之翼が「非力」を敵全体に使用

▼

目標 [illegible]
◆パインが斬騎剣術系のアビリティでウノーを攻撃
◆右之翼が「体力」で味方のHPを回復
◆左之翼が「非力」を敵全体に使用

▼

◆パインがもとのドレスにもどる

▼

◆ユウナとリュックが白魔導士に、パインがすべてのゲートを通過して黒魔導士にドレスアップ
……ユウナやリュックが戦闘不能状態になっている場合は放っておいていい

▼

目標 ウノーを倒す
◆ユウナとリュックが「祈る」で味方全体のHPを回復
◆パインが「ブリザガ」でウノーを攻撃

▼

目標 ユウナとリュックを戦闘不能状態にする
◆パインが「ブリザラ」を全体化して味方を攻撃

▼

目標 特級男戦闘員と特級女戦闘員を倒す
◆パインが「ブリザガ」を全体化して敵を攻撃

入手 [illegible]

バトル25 ウノー(HP:1840) +サノー(HP:1432)

難易度 ★

◆装備はバトル24と同様
◆戦いかたはバトル20と同様

入手 [illegible]

◆ セーブスフィアまで引き返して回復する

バトル26 ウノー(HP:1344)+サノー(HP:989) +ルフラン(HP:1380)

難易度 ★★

装備変更

◆「炎の戦鬼」に、「魔銃士」「戦士」「黒魔導士」をセット

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	水の女王
ドレス	戦士	戦士	戦士
アクセサリ	銀の腕輪	銀の腕輪	[illegible]
	サークレット	[illegible]	[illegible]

◆パインがすべてのゲートを通過して黒魔導士にドレスアップ
……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。ユウナとリュックは最終的に戦士にもどる

▼

目標 [illegible]
◆ユウナかリュックのどちらかひとりがポーションで味方のHPを回復
……あとのふたりは何もしないで待つこと

▼

◆つぎのようにすばやくコマンドを入力する
❶ユウナかリュックが魔除薬をサノーに使用
❷パインが「ブリザガ」でサノーを攻撃
……味方の準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを開くなどして、実行中に時間が進まないようにする

サノーを倒せなかった / サノーを倒せた

目標 サノーを倒す
◆ユウナとリュックがポーションで味方のHPを回復、またはフェニックスの尾で味方の戦闘不能状態を解除
◆パインが「ブリザガ」を全体化して敵を攻撃

▼

目標 ウノーを倒す

◆ユウナとリュックがポーションで味方のHPを回復、またはフェニックスの尾で味方の戦闘不能状態を解除
◆パインが「ブリザガ」でウノーを攻撃

▼

◆リュックが魔銃士にドレスアップ

▼

目標 [illegible]

◆ユウナとリュックがポーションで味方のHPを回復、またはフェニックスの尾で味方の戦闘不能状態を解除
◆パインが黒魔法系のアビリティでルブランを攻撃
……ときおりリュックの「みやぶる」でルブランの残りHPを確認するといい。パインの攻撃でルブランに与えるダメージ量は下の表のとおり。パインのMPが切れたらエーテルで回復すること。ルブランの「サイレスホム」でパインが沈黙状態になった場合は、万能薬を使って解除する

●パインの攻撃でルブランに与える1発あたりのダメージ量

攻撃	ルブランがシェル状態でないとき	ルブランがシェル状態のとき
ブリザド	92～104	46～52
ブリザラ	245～277	122～138
ブリザガ	775～875	387～437

▼

目標 [illegible]

◆ユウナとリュックがポーションでパインのHPを回復
……パインは何もしない。パインがダメージを受けていなければユウナもリュックも何もしなくていい。ルブランが「ホワイトウィンド」で自分のHPを回復した場合は、再度パインが攻撃を行なってルブランの残りHPを調整しておくこと

⬅パインは行動せず、ユウナとリュックが倒された直後にコマンドを入力可能にしておく

▼

目標 ルブランを倒す

◆パインが「ブリザガ」でルブランを攻撃

入手 [illegible]

◆ ミッション⑩【盗られたら盗り返す!】をコンプリートする
……リザルトプレート「癒しの光」を入手。

ベベル

◆ ミッション⑪【ベベル潜入大作戦!】を開始する

バトル27 ホワイトプリン(HP:625)+スキンク(HP:882)

装備変更

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	水の女王
ドレス	黒魔導士	黒魔導士	黒魔導士
アクセサリ	銀の腕輪	銀の腕輪	[illegible]
	サークレット	[illegible]	[illegible]

◆パインがすべてのゲートを通過して黒魔導士にドレスアップ
……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと

▼

目標 スキンクを倒す

◆パインが「ブリザガ」でスキンクを攻撃

▼

目標 ユウナとリュックを戦闘不能状態にする

◆パインが「ブリザラ」を全体化して味方を攻撃

▼

目標 ホワイトプリンを倒す

◆パインが「ファイア」でホワイトプリンを攻撃

◆ ユウナにフェニックスの尾→ポーションと使用

バトル28 パーティコ(HP:688)×2

◆ユウナとパインがすべてのゲートを通過して黒魔導士にドレスアップ
……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと

▼

目標 パーティコ×1を倒す

◆パインが「ブリザガ」でパーティコ×1を攻撃
……そのあいだに、パインが攻撃されて大きなダメージを受けているようであれば、ユウナがポーションを使ってパインのHPを回復する。ユウナが戦闘不能状態になっても無視してかまわない

▼

目標 ユウナを戦闘不能状態にする

◆ユウナが「ブリザド」で自分を攻撃

▼

目標 パーティコ×1を倒す

◆パインが「ブリザガ」でパーティコを攻撃

◆ ユウナにフェニックスの尾→ポーション、パインにポーションを使用

◆ 12-6 試練の間(下層)で宝箱を開け、フェニックスの尾×4、ポーション×8を入手

バトル29 スキンク(HP:882)×2

装備変更

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	水の女王
ドレス	戦士	黒魔導士	黒魔導士
アクセサリ	銀の腕輪	銀の腕輪	[illegible]
	サークレット	退魔の腕輪	[illegible]

◆パインがすべてのゲートを通過して黒魔導士にドレスアップ
……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと

▼

目標 スキンクの攻撃でユウナを戦闘不能状態にする

◆ユウナがポーションでパインのHPを回復
……パインは何もしないで待つこと

▼

目標 [illegible]

◆パインが「フリザガ」を全体化して敵を攻撃

バトル30 砲機兵13型(HP:1380)×2

難易度 ★

装備変更

◆「雷の魔獣」に、「黒魔導士」と任意のドレスフィア2個をセット

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	雷の魔獣
ドレス	戦士	黒魔導士	黒魔導士
アクセサリ	銀の腕輪	銀の腕輪	[illegible]
	サークレット	魔道の腕輪	[illegible]

◆パインがすべてのゲートを通過して黒魔導士にドレスアップ

……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと

▼

目標 [illegible]

◆パインが「サンダガ」で砲機兵13型×1を攻撃

▼

目標 [illegible]

◆パインが「サンダラ」を全体化して味方を攻撃

▼

目標 [illegible]

◆パインが「サンダガ」で砲機兵13型を攻撃

⬅バトルが長引かないかぎり、砲機兵13型の攻撃で倒される心配はない

◆ ユウナとリュックにフェニックスの尾を使用

バトル31~32 ゼロ式機士(HP:1935)

難易度 ★

◆パインがすべてのゲートを通過して黒魔導士にドレスアップ

……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。敵の攻撃でパインが戦闘不能状態になった場合はフェニックスの尾を使って解除する。ユウナやリュックが戦闘不能状態になっても無視してかまわない

▼

◆パインが「サンダガ」でゼロ式機士を1回攻撃

▼

目標 [illegible]

何もしない

……パインが戦闘不能状態になった場合は、フェニックスの尾を使って解除する

▼

目標 [illegible]

◆パインが「サンダガ」でゼロ式機士を攻撃

入手 [illegible]

◆ バトル31~32では、バトルが終わるたびに、セーブスフィアまで引き返して回復する

⬅バトル30を終えたあとなら、セーブスフィアまで引き返すことが可能。

バトル33 護法のガーディアン(HP:3680)

難易度 ★

◆ユウナとパインがすべてのゲートを通過して黒魔導士にドレスアップ

▼

◆ユウナが「ファイガ」で護法のガーディアンを1回攻撃

◆パインが「サンダガ」で護法のガーディアンを3回攻撃

▼

目標 ユウナとリュックを戦闘不能状態にする

◆パインが「サンダラ」を全体化して味方を攻撃

▼

目標 護法のガーディアンを倒す

◆パインが「サンダガ」で護法のガーディアンを攻撃

……MPが足りなくなった場合は、エーテルを使用して回復すること

⬅「デス」を使われないかぎり、負けることはまずあり得ない

入手 [illegible]

◆ 12-14 迷宮(1)で宝箱を開け、エーテル×4を入手

◆ 12-12 封印施設(下層2)で宝箱を開け、リザルトプレート「ふみにじる者」を入手

◆ 12-13 封印施設(下層3)で宝箱を開け、しぼりだす……を入手

⬅しぼりだす……を入手するには、牢獄を操作する必要がある

➡血ぬられた……は入手してもしなくてもかまわない。

◆ 12-17 牢獄で宝箱を開け、フェニックスの尾×5を入手

◆ 12:20 迷宮(6)で宝箱を開け、ドレスフィア「ダークナイト」を入手

◆ 全員がダークナイトで修得するアビリティを「毒防御」に設定する

バトル34 バラライ(HP:3380)

難易度 ★★

装備変更

◆「炎の戦鬼」と「雷の魔獣」に、「戦士」「ダークナイト」「歌姫」をセット

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	雷の魔獣
ドレス	ダークナイト	ダークナイト	ダークナイト
アクセサリ	銀の腕輪	銀の腕輪	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]

◆パインが斬騎王にドレスアップ
……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと

▼

目標 [illegible]

◆右之翼が「体力!」で味方のHPを回復、または「再起!」で味方の戦闘不能状態を解除
◆左之翼が「非力!」を敵に使用
……パインは何もしない。バラライの攻撃でパインが戦闘不能状態になった場合は、ユウナやリュックにフェニックスの尾を使わせて解除し、再度斬騎王にドレスアップする

▼

目標 バラライが「不動掌」を実行するまで待つ

◆右之翼と左之翼が「体力!」でパインのHPを回復
……パインは何もしない

▼

◆パインがもとのドレスにもどる

▼

◆パインがすべてのゲートを通過してダークナイトにドレスアップ
……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。ユウナとリュックも最終的にダークナイトになっておく。ダークナイトになる前にせよ、なったあとにせよ、ユウナかリュックのどちらか片方だけなら、戦闘不能状態になっても無視してかまわない

▼

◆パインが「サンダガ」でバラライを3回攻撃
……バラライがつぎの「不動掌」を使う前に、「サンダガ」を3回使用すれば、パインの残りMPが122になって、ユウナやリュックの残りMP123を下まわり、パインがつぎの「不動掌」を受けることはなくなる

▼

目標 バラライが「不動掌」を実行するまで待つ

◆何もしない

▼

目標 ユウナとリュックを戦闘不能状態にする

◆パインが「サンダガ」を全体化して味方を攻撃

▼

目標 バラライを倒す

◆パインが「サンダガ」でバラライを攻撃

入手 [illegible]

◆ セーブスフィアまで引き返して回復する

バトル35 バハムート(HP:8400)

難易度 ★

装備変更

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	雷の魔獣
ドレス	ダークナイト	ダークナイト	歌姫
アクセサリ	銀の腕輪	[illegible]	銀の腕輪
	[illegible]	[illegible]の指輪	[illegible]

目標 [illegible]

◆パインが「マタドールの歌」を味方全体に使用
……パインの準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを開くなどして、実行中に時間が進まないようにする

▼

◆カーズ状態のキャラクターに万能薬を使用

▼

◆パインが斬騎王にドレスアップ
……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと

▼

目標 バハムートを魔力10ダウン状態にする

◆パインが「弱体!」以外の斬騎剣術系のアビリティでバハムートを攻撃
◆右之翼が「気力!」で左之翼のMPを回復、または「体力!」で味方のHPを回復
◆左之翼が「非才!」を敵に使用

▼

◆パインがもとのドレスにもどる

▼

◆味方全員がすべてのゲートを通過してダークナイトにドレスアップ

▼

◆ユウナが「ファイガ」でバハムートを5回攻撃
◆リュックが「ファイガ」でバハムートを3回攻撃
◆パインが「サンダガ」でバハムートを6回攻撃
……これ以降、バハムートのカウントダウンが「2」の時点で残りHPが53以下のキャラクターがいた場合は、そのキャラクターにポーションを使って、HPを回復しておく

←バハムートを魔力10ダウン状態にしておけば、「メガフレア」で受けるダメージ量を52以下に抑えられる

▼

目標 ユウナとリュックを戦闘不能状態にする

◆パインが「サンダガ」を全体化して味方を攻撃

▼

目標 バハムートを倒す

◆パインが「サンダガ」でバハムートを攻撃

入手 [illegible]

STORY Lv.2 COMPLETE!

Player's EYE STORY Lv.3

『破滅の炎』への布石

STORY Lv.3をスタート。例によって各地をまわり、必要なものを集める。ナギ平原ではダッシューズを入手。これで「さきがけ」が利用できるようになった。

ガガゼト山では、ミッション◎【ロンゾの出陣を阻止せよ】に挑戦。バトルのあるミッションだが、STORY Lv.5で『破滅の炎』を手に入れたいので、避けて通るわけにはいかない。まあ、ガリクも若衆も混乱効果を無効化できないから、左之翼援術『混乱！』を使えば、勝つことなど造作もなかろう。

ガガゼト山を登り、ガリクたちとのバトルを開始。斬騎王にドレスアップし、ガリクに『混乱！』を使ってハイ楽勝……かと思ったら、全然そんなことはなかった。よく考えてみれば、混乱状態になってもこちらをいっさい攻撃しなくなるわけではない。しかもお互いになぐり合って混乱状態を解除してしまうのだから、これだけじゃ勝てるわけがないんだ。考えがアマすぎた。

『マイティガード』vs魔力の泉

ではどうするべきか……敵の攻撃は『マタドールの歌』で回避できるから心配ない。問題は、『マイティガード』を何度も使われると、リジェネ状態による回復量を上まわるダメージを与えられず、倒せなくなってしまう点にある。つまり、『マイティガード』さえなんとかすれば、なんとかなるはずなのだ。

あらかじめロンゾの信頼を得ていれば『マイティガード』は使ってこないけど、信頼得るの面倒だからやりたくない。つーか、いまさらやりたくてもできない。

というわけで、ガリクのMPをゼロにしてしまうことにした。魔力の泉を2個使えば十分だ。

さっそく、ザナルカンド遺跡で魔力の泉を拾ってくる。パインが『マタドールの歌』を使い、ユウナとリュックが魔力の泉でガリクを攻撃。ガリク、MPゼロに。これで勝利確定……

と思ったつぎの瞬間、ガリクが平然と『マイティガード』を使いやがった。

ガリクの『マイティガード』って、MPを消費しないのか！ どう見ても魔法なのに。きたねぇ！

⬅せっかく取りに行ったのに、魔力の泉はまったく役に立たなかった。ああ無情。

確率2%の悲劇

別の手段を考えてみる。こちらにカーズ状態でない黒魔導士がいるかぎり、ガリクは『呪いの一突き』しか使用しない(厳密にはちがうけど……/→P.408)。この性質を利用すればラクに勝てそうな気がする。『マタドールの歌』を使ったうえで、つねに誰かが黒魔導士になっていれば、ガリクは当たりもしない『呪いの一突き』をくり返すばかりになって、『マイティガード』を封じることができるはずだ。これでいこう。

今度は大成功！ 敵の攻撃を回避しつつ、全体化した『サンダガ』を連発してロンゾ若衆を倒す。

勝利を確信し、ユウナひとりを残してトドメを刺そうとしたまさにそのとき……。

『呪いの一突き』がユウナに命中。

全滅。

なぜだ！ なぜ当たる!?

大急ぎで調べてみたところ……どうやらこの能力値では、『マタドールの歌』を使っても、『呪いの一突き』が2%の確率で当たることが判明した。

2%！ 2%のために負けたのか！ 何か恨みでもあるのか!!

回避と運が上がるお気に入りを装備し、今度こそ『呪いの一突き』の命中率を0%にする。ようやくロンゾの出陣を阻止できた。

のろまの(?)ライトキーパー

キーリカ寺院にて、ミッション⑬【寺院の魔物を退治せよ！(キーリカ寺院)】をスタート。デーヴァがウヨウヨ出現するが、こいつらはリフレク状態でほぼ無力化できる。強敵と呼ぶには値するまい。

ただし、どうやってリフレク状態を発生させるかという問題はある。白魔法『リフレク』はまだ修得してないし、星のカーテンは数が足りない。

そこで考えたのが、ライトキーパーの『ミラーペタル』を利用するという方法。ユウナにミネルバビスチェを装備させ、「スペシャルドレスアップ→ライトキーパーが『ミラーペタル』を使用→もとにもどって倒す」という流れで戦えばいいのだ。アタマいいなあ、我ながら

実戦。『ミラーペタル』の準備時間が終わる前に『ファイガ』を食らって倒される。アタマ悪いなあ、我ながら。

うーん、仕方がない。少々面倒だけど、バービュートから星のカーテンを盗んで集めよう。『リフレク』を修得するよりはラクだ。

集まった星のカーテンを使って、6回あるデーヴァとのバトルを突破。つぎは、いよいよこのミッションのボス、イフリートとの対決だ。

『メテオストライク』を制御せよ

イフリートが使う攻撃のうち、『ファイガ』と『地獄の火炎』は炎属性を持っている。よって、『炎の戦鬼』を装備していれば、これらの攻撃ではダメージを受けない。通常攻撃も『マタドールの歌』でかわせるので、これまたダメージを受ける心配はない。負ける要素なし。

とか油断してたら、『メテオストライク』の直撃を食らって倒れた。

うぬ。なかなかやるな。そういえばそんな攻撃もあったっけ。すっかり忘れてた。

あと、全員が『炎の戦鬼』を持っていると、攻撃手段がとぼしくて困る。いつもどおりの相手ならゲートを通過して『ファイガ』でいいんだけど、イフリートを『ファイガ』で攻撃しても吸収されるだけ。『ブリザド』で攻撃なんて、ちまちましててやってらんない。

というわけで、炎神の指輪を1個買ってきた。攻撃役が『氷の女王』を装備して『ブリザガ』で攻撃し、イフリートの攻撃は炎神の指輪で防げばいい。

『メテオストライク』を食らったら一撃で倒れるけど、しょせんは単体攻撃。ひっきりなしに使ってくるわけでもないし、イフリートから一番遠くにいる者を狙ってくるので、誰が受けるかをある程度コントロールできる。攻撃役のユウナが受けないようにしておけばノー・プロブレムだ。もはやイフリートも脅威たり得なくなった。さようなら～

ヴァルファーレもイクシオンも、バハムートと同様、『マタドールの歌』と『非才!』で無力化できるので楽勝。STORY Lv.3、コンプリート!

⬅ユウナが、戦士の『戦う』でイフリートとの距離を詰める。メテオストライク対策としては結構有用

低レベルクリア用進行チャート STORY Lv.3

飛空艇

- ◆ 0-4 動力室で宝箱を開け、万能薬×5、エーテル×3、ハイポーション×4、フェニックスの尾×6を入手

ベベル

- ◆ 12-2 中心街で僧官に話しかけ、ヒュプノクラウンを入手
- ◆ 12-14 迷宮(1)で宝箱を開け、エーテル×5を入手
- ◆ 12-17 牢獄で宝箱を開け、フェニックスの尾×6を入手
- ◆ 12-21 大深度エリアにいるバッセと話して「知らせてあげて」を選択し、リザルトプレート『野性の血脈』を入手

ナギ平原

- ◆ 13-2 中央部で宝箱を開け、ダッシューズを入手

ガガゼト山

- ◆ ミッション◎【ロンゾの出陣を阻止せよ】を開始する

バトル36 ガリク=ロンゾ(HP:6880)+ロンゾ若衆(HP:4060)×2　難易度 ★★

装備変更

- ◆『雷の魔獣』に、『ダークナイト』『歌姫』『黒魔導士』をセット
- ◆『岩のごとく!』に、『ダークナイト』『歌姫』『黒魔導士』『シーフ』をセット

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	雷の魔獣	岩のごとく	岩のごとく
ドレス	ダークナイト	ダークナイト	歌姫
アクセサリ	お気に入り	[illegible]	お気に入り
	[illegible]	マッスルベルト	[illegible]

目標 ユウナを[illegible]10アップ状態にする

◆パインが『マタドールの歌』を味方全体に使用
……パインの準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを開くなどして、実行中に時間が進まないようにする。敵の攻撃でユウナかパインが戦闘不能状態になってしまった場合は、リセットしてやり直す。『マタドールの歌』の実行中にパインが戦闘不能状態になった場合は放っておいていい

▼

◆ユウナがすべてのゲートを通過して黒魔導士に、リュックとパインがシーフにドレスアップ

▼

目標 ミスリルバングルを合計12個[illegible]

◆リュックとパインがロンゾ若衆×2に『ぬすむ』を使用

▼

◆ユウナが『集中』を4回使用

▼

◆ユウナが『サンダガ』を全体化して敵を4回攻撃

▼

◆ユウナが『MP吸収』でいずれかの敵を1回攻撃

▼

目標 ロンゾ若衆×2を倒す

◆ユウナが『サンダガ』を全体化して敵を攻撃

▼

目標 リュックとパインを戦闘不能状態にする

◆ユウナが『サンダラ』を全体化して味方を攻撃

▼

◆ユウナが『MP吸収』でガリク=ロンゾを1回攻撃

▼

目標 ガリク=ロンゾを倒す

◆ユウナが『サンダガ』でガリク=ロンゾを攻撃

◆ ミッション[Q]【ロンソの出陣を阻止せよ】をコンプリートする
[illegible]を入手

ビーカネル砂漠

◆ 炎神の指輪を購入

ビサイド島

◆ バービュートから星のカーテンを合計4個盗む
[illegible]星のカーテン×2を1／4の確率で盗める[illegible]2回[illegible]OK

◆ [1-5]滝の道で宝箱を開け、月の腕輪を入手

キーリカ島

◆ [2-1]船着場で宝箱を開け、エーテルを入手

◆ [2-2]居住区で宝箱を開け、星のカーテン、2000ギルを入手

◆ ミッション[B]【寺院の魔物を退治せよ！（キーリカ寺院）】を開始する

バトル37 テーウァ（HP：3230） 難易度★

装備変更

◆「氷の女王」に、「戦士」「黒魔導士」「シーフ」をセット
◆「野性の血脈」に、以下のようにドレスフィアをセット

魔銃士
シーフ
ダークナイト
空き
歌姫

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	氷の女王	野性の血脈	野性の血脈
ドレス	黒魔導士	魔銃士	魔銃士
アクセサリ	[illegible]	リストバンド	リストバンド
	[illegible]	[illegible]	リストバンド

◆最初に行動可能になったキャラクターが星のカーテンを味方全体に使用

▼

◆ユウナがシーフにドレスアップ

▼

目標 [illegible]
◆ユウナがテーウァに「ぬすむ」を使用

▼

◆ユウナがすべてのゲートを通過して黒魔導士に、リュックとパインがすべてのゲートを通過して魔銃士にドレスアップ

▼

目標 リュックとパインを戦闘不能状態にする
◆リュックとパインが「戦う」で自分を攻撃

▼

目標 敵を倒す
◆ユウナが「ブリザガ」でテーウァを攻撃
MPが足りなくなったら「MP吸収」でテーウァから吸収する

◆ バトル42が終わるまではリュックとパインを回復させず、そのまま先へ進む

バトル39～41 テーウァ（HP：3230） 難易度★

バトル42 テーウァ（HP：3230）×2 難易度★

◆装備も戦いかたもバトル37と同様（リュックとパインを戦闘不能状態にするための手順は省略）

◆ セーブスフィアまで引き返して回復する

バトル43 イフリート（HP：8820） 難易度★★

装備変更

◆「炎の戦鬼」に、「歌姫」「シーフ」と任意のドレスフィアをセット

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	氷の女王	炎の戦鬼	炎の戦鬼
ドレス	黒魔導士	シーフ	歌姫
アクセサリ	炎神の指輪	お気に入り	お気に入り
	[illegible]	退魔の腕輪	[illegible]

目標 ユウナを回避107アップ状態にする
◆パインが「マタドールの歌」を味方全体に使用
……パインの準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを開くなどして、実行中に時間が進まないようにする。敵の攻撃で先に誰かが戦闘不能状態になった場合は、フェニックスの尾を使って解除してから再度「マタドールの歌」を使用。

▼

◆ユウナがすべてのゲートを通過して黒魔導士に、リュックとパインがシーフにドレスアップ
……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと

▼

◆ユウナが「集中」を4回使用
……ユウナが敵の通常攻撃を回避してイフリートとの距離が離れた場合は、ユウナが戦士にドレスアップし、「戦う」でイフリートを攻撃して距離を詰める（「メテオストライク」を受けないようにするため）。
リュックやパインがイフリートの「メテオストライク」を受けて戦闘不能状態になった場合は、リュックとパインのうち戦闘不能状態になっていないほうがフェニックスの尾を使って解除する。
以後、イフリートが「地獄の火炎」を使うまでに、ユウナが攻撃を回避したときや、リュックやパインが「メテオストライク」を受けたときは、同様の対処を行なうこと

▼

◆ユウナが「ブリザガ」でイフリートを2回攻撃

▼

目標 イフリートが「地獄の火炎」を実行するまで待つ
◆何もしない

▼

目標 リュックとパインを戦闘不能状態にする
◆ユウナが「ブリザラ」を全体化して味方を攻撃

▼

目標 イフリートを倒す
◆ユウナが「ブリザガ」でイフリートを攻撃

入手 [illegible]

◆ ミッション⑬【寺院の魔物を退治せよ!(キーリカ寺院)】をコンプリートする

ビサイド島

◆ ミッション⑫【寺院の魔物を退治せよ!(ビサイド寺院)】を開始する

バトル44 ヴァルファーレ(HP:8430)

難易度 ★

装備変更

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	水の女王	炎の戦鬼	炎の戦鬼
ドレス	黒魔導士	[illegible]	歌姫
アクセサリ	[illegible]	お気に入り	お気に入り
	[illegible]	退魔の腕輪	[illegible]

目標 ユウナを[illegible]10アップ状態にする

◆パインが「マタドールの歌」を味方全体に使用
……パインの準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを開くなどして実行中に時間が進まないようにする。敵の攻撃で先にユウナかパインが戦闘不能状態になった場合は、フェニックスの尾を使って解除してから再度「マタドールの歌」を使用(リュックは戦闘不能状態になっても無視していい)

▼

◆パインが斬騎王にドレスアップ
……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと

▼

目標 ヴァルファーレを魔力10ダウン状態にする

◆右之翼が「気力」で左之翼のMPを回復、または「体力!」で味方のHPを回復
◆左之翼が「非才!」を敵に使用

▼

◆パインがもとのドレスにもどる

▼

◆ユウナがすべてのゲートを通過して黒魔導士にドレスアップ

▼

◆ユウナが「集中」を3回使用
……ヴァルファーレの「シューティング・パワー」を受けるか、「シューティング・レイ」を2回受けた場合は、任意のキャラクターのポーションでユウナのHPを回復する

▼

◆ユウナが「ブリザガ」でヴァルファーレを4回攻撃
……「シューティング・パワー」「シューティング・レイ」への対処は前の手順のときと同じ。ユウナのMPが23以下になったら、MP吸収でヴァルファーレから吸収する

▼

目標 リュックとパインを戦闘不能状態にする

◆ユウナが「ブリザガ」を全体化して味方を攻撃

▼

目標 ヴァルファーレを倒す

◆ユウナが「ブリザガ」でヴァルファーレを攻撃

入手 [illegible]

◆ ミッション⑫【寺院の魔物を退治せよ!(ビサイド寺院)】をコンプリートする

雷平原

◆ 雷神の指輪を購入
◆ リアンとエイドに会う

←STORY Lv 5で「破滅の炎」を入手するために、リアンとエイドにはかならず会っておこう

◆ 9-5 北部で宝箱を開け、エーテル×3を入手

ジョゼ寺院

◆ ミッション⑭【寺院の魔物を退治せよ!(ジョゼ寺院)】を開始する
◆ 6-3 寺院前広場で宝箱を開け、フェニックスの尾×3を入手
◆ 6-8 試練の間で宝箱を開け、体力の泉を入手
◆ 祭壇を押して放電を止める(バトルになった場合は逃げる)

バトル45 イクシオン(HP:12380)

難易度 ★★

装備変更

◆「水の怪物」に、「ダークナイト」「黒魔導士」「シーフ」をセット

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	水の怪物	雷の魔獣	雷の魔獣
ドレス	[illegible]	[illegible]	歌姫
アクセサリ	雷神の指輪	お気に入り	[illegible]
	[illegible]	お気に入り	[illegible]

目標 味方全員を[illegible]10アップ状態にする

◆パインが「マタドールの歌」を味方全体に使用
……パインの準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを開くなどして、実行中に時間が進まないようにする
　イクシオンの通常攻撃がクリティカルヒットして味方が戦闘不能状態になった場合は、フェニックスの尾を使って戦闘不能状態を解除してから、再度「マタドールの歌」を使用すること

▼

◆パインが斬騎王にドレスアップ
……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと

▼

目標 イクシオンを魔力10ダウン状態にする

◆右之翼が「体力!」で味方のHPを回復
◆左之翼が「非才!」を敵に使用
……イクシオンを攻撃すると「トールハンマー」のタイミングが早まるので、パインは何もしてはいけない

▼

目標 イクシオンが「トールハンマー」を実行するまで待つ

◆右之翼と左之翼が「体力!」で味方のHPを回復

▼

◆パインがもとのドレスにもどる

◆ユウナがシーフに、リュックとパインが歌姫にドレスアップ

目標 [illegible]

◆ユウナが「ぬすむ」をイクシオンに使用

◆ユウナが黒魔導士にドレスアップ

◆ユウナが「集中」を4回使用

◆ユウナがすべてのゲートを通過してダークナイトにドレスアップ

◆ユウナが「ウォタガ」でイクシオンを5回攻撃
……イクシオンが何かの予備動作を行なっているときはコマンドを入力せず、イクシオンの行動を確かめる。イクシオンが「エネルギーチャージ」を行なった場合、任意のキャラクターがポーションでユウナのHPを回復する。

目標 リュックとパインを戦闘不能状態にする

◆ユウナが「ウォタラ」を全体化して味方を攻撃

目標 イクシオンを倒す

◆ユウナが「ウォタガ」でイクシオンを攻撃

入手 ソウルオブサマサ

◆ リザルトプレート「ゆるぎなき防御」を入手

STORY Lv.3 COMPLETE!

Player's EYE STORY Lv.4

魔法無効の憂鬱

STORY Lv.4でやるべきことはごくわずか。実質的にはザラマンデルを倒すだけと言っても過言ではないほどだ。

そのザラマンデルにしても、たいして手ごわい相手ではない。通常攻撃を「マタドールの歌」で、「フレイムブレス」を「炎の戦鬼」や炎神の指輪で防ぐだけで勝てる。一応、「テイルスマッシュ」でダメージを受けることもあるが、しょせん攻撃のタイプは割合。白魔導士が祈っているだけで回復が追いつくので、全然怖くない。

問題は、ザラマンデルの魔法無効状態のせいで、黒魔法系のアビリティが無効化されてしまうこと。それ以外の攻撃を地道に使っていくしかないが、ミネルバビスチェの装備者は攻撃面では役立たずになる(なにしろ攻撃力−80)。仕方がないので白魔導士にして回復役にまわし、あとのふたりがアクセサリなどで攻撃力を上げて「暗黒」で攻撃。最後は体力の泉でトドメを刺した。

ザラマンデル撃破後、コンサートを終えてSTORY Lv.4コンプリート! いよいよSTORY Lv.5に突入する!

低レベルクリア用進行チャート STORY Lv.4

飛空艇

◆ 0-4 動力室で宝箱を開け、万能薬×6、エーテルターボ×3、ハイポーション×8、フェニックスの尾×7を入手

幻光河

◆ ミッション15「トーブリをさがせ!」を開始する

◆ ミッション15「トーブリをさがせ!」をコンプリートする
……リザルトプレート「黒き紋章」を入手。

飛空艇

◆ 「リハーサルだ～よ?」を行なう
…どういう結果に終わってもかまわない。

ミヘン街道 / 蓬平原

◆ ミッション16「魔物のお客はお断り!」を開始する

バトル46 ザラマンデル(HP:12850) 難易度 ★

装備変更

◆「炎の戦鬼」に、「ダークナイト」「白魔導士」「歌姫」をセット

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	野性の血脈
ドレス	白魔導士	ダークナイト	歌姫
アクセサリ	[illegible]	リストバンド	炎神の指輪
	ミネルバビスチェ	[illegible]ベルト	[illegible]

目標 味方全員を [illegible] 状態にする

◆パインが「マタドールの歌」を味方全体に使用
……パインの準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを開くなどして実行中に時間が進まないようにする。敵の攻撃で味方が戦闘不能状態になった場合は、フェニックスの尾を使って解除してから再度「マタドールの歌」を使用

◆パインがシーフにドレスアップ

▼

目標 [illegible]

◆パインが「ぬすむ」をサラマンデルに使用
……サラマンデルの「テイルスマッシュ」でダメージを受けた場合は、ユウナが「祈る」を使って回復する

▼

◆パインがすべてのゲートを通過してダークナイトにドレスアップ

▼

目標 ザラマンデルの残りHPを1～582にする

◆ユウナが「祈る」で味方全体のHPを回復
◆リュックとパインが「暗黒」でザラマンデルを攻撃
……パインが「石化防御」を修得したら、以降ときおりパインが魔銃士にドレスアップし、「みやぶる」でサラマンデルの残りHPを調べるといい

▼

◆リュックとパインが歌姫にドレスアップ

▼

目標 [illegible]

◆何もしない

▼

目標 リュックとパインを戦闘不能状態にする

◆ユウナが「フリサト」でリュックとパインを攻撃

▼

目標 ザラマンデルを倒す

◆ユウナが体力の泉でサラマンデルを攻撃

入手 [illegible]

◆ 9-2 魔物の巣窟で宝箱を開け、エリクサーを入手

◆ ミッション[illegible]【魔物のお客はお断り!】をコンプリートする

STORY Lv.4 COMPLETE!

Player's EYE STORY Lv.5

魔法防御183の脅威

例によって例のごとく、各地であれこれ集めてまわる。異界に入るとさすがに強敵ぞろいなので、集めるべきものはかなり多い。それでもまぁ、眠くなる単純作業はほとんどないからラクなものだ。収集作業をテキパキと終えて、いよいよ異界へ突入する。

まずはシヴァとのバトル。「いにしえの聖獣」「破滅の炎」など、強力なリザルトプレートを入手ずみなので、攻撃を重視して一気に倒す作戦でいく。

バトル開始。シヴァの通常攻撃を受けてリュックが倒れたが、そのスキにユウナとパインがプレートを1周。「ホーリー」の準備時間のあいだに「天からの一撃」でユウナが止められたものの、ミネルバビスチェを装備しているパインの準備時間が終了した。

食らえッ! 「ホーリー」! ダメージ97、150、142、156、153、169、176、166。計1209。

1209!? たったの!?

うへえ、思ったほど強くないや、「ホーリー」。黒魔法系のアビリティじゃないからミネルバビスチェじゃ準備時間も短縮できないし、かなりイマイチだ。「フレア」に乗りかえよう。

「いにしえの聖獣」を「破滅の炎」と交換して再挑戦。いけッ! 「フレア」! ダメージ2112。

うげ。「フレア」でもこんなもんかよ。タイプが魔法のアビリティの強さを過信しすぎたか。

弱点を突いたほうがいいかもしれんな……と考え、今度は「炎の戦鬼」を装備。「ファイガ」で攻撃してみる。与えたダメージ量は、ミネルバビスチェを装備したユウナで634、ミネルバビスチェのないリュックに至っては、わずか82……。

そうか。べつに「フレア」や「ホーリー」が弱いんじゃない。シヴァが硬すぎるんだ。調べてみると、シヴァの魔法防御はじつに183。魔法防御を無視しない攻撃によるダメージは、魔法防御ゼロの相手に使ったときの1/3程度に抑えられてしまう計算になる。どうりで硬いわけだ。納得。

ストップ効果を止めろ

作戦変更。全員で攻撃するのをやめ、攻撃役をひとりにしぼって「集中」を使うことにする。魔力10アップ状態から放つ「フレア」なら、4発で倒せるはず。シヴァの攻撃のうち、通常攻撃は「マタドールの歌」で、「ブリザガ」はアクセサリやリザルトプレートで防げる。「天からの一撃」を受けたら万能薬とエーテルを使えばいいだろう

……というもくろみで戦ってみたものの、「天からの一撃」を連発されて、味方の動きをつぎつぎに封じられる。なんとか立て直そうと必死になって万能薬やエーテルを使うが、やがて回避不能の3連攻撃を使われはじめて戦闘不能者が続出。今度は必死になってフェニックスの尾を使っているうちに「ダイアモンドダスト」がきて全滅した。

ならば、と、攻撃役以外のふたりが光るトンボ玉を装備してもう一度挑戦。「天からの一撃」のストップ効果を防ぎながらバトルを進め、3連攻撃がはじまる前になんとか撃破に成功した。

魔除薬ふたたび

おつぎはメーガス三姉妹とのバトル。様子見のためにちょいとひと勝負してみる。

またたく間に全滅。

ドグの「シュメルツェンド」がヤバすぎる。ダメージが大きいうえに、準備時間も待機時間もゼロ(!)で、連発されるとシャレにならん。通常攻撃の速さも脅威だ。

マグの攻撃はドグにくらべればゆるいし、ラグが使う「ファイガ」などは星のカーテンで跳ね返せる。ドグをすばやく倒すことが勝利への近道だろう。

しかし、マグが最初に使う「プチマイティガード」がジャマで、なかなかドグを倒せない。モタモタしているあいだに向こうの攻撃に押し切られて負けてしまう。

STORY Lv.2でのウノー+サノー+ルブラン戦を思わせる展開だなぁ。あのときにならって、今回も魔除薬を使ってみるか。光、月、星のカーテンで守りを固め、マグが「プチマイティガード」を使ったら魔除薬→「フレア」×2で一気にドグを倒す。マグとラグだけなら料理するのは簡単だろう。

以上のような狙いで何度か戦ってみたが……実際問題、ドグを倒すまでが結構キツい。集中攻撃を受けるとすぐ戦闘不能者が出るし、一度倒されるとシェル状態もプロテス状態もリフレク状態も解除されて、またカーテンを使い直すことになる。しかも復活した直後は残りHPが少ないのですぐに倒されて、またまたカーテンの使い直し……という悪循環におちいってしまう。攻撃役が倒れたらあきらめたほうが良さそうだ。

うまくドグを倒せれば、勝利はほぼ確定。ドグを倒すまで攻撃役を守りきれるかどうかの勝負だな、これは。バトルの序盤に「シュメルツェンド」「アングルティール」「リトルナーレ」があまりこなければなんとかなる。勝率は安定しないけど、まあ、アビリティもアイテムもロクにかせいでなければこんなもんでしょう。

⬅またしても魔除薬のお世話になる。「プチマイティガード」キラーと呼ばせてください

最後の召喚獣

つぎはアニマ戦。強敵との戦いがつづく。

アニマの強さは攻撃のイヤらしさにある。単なる通常攻撃からして、タイプが魔法で、魔法防御を無視するうえに回避不能、しかも軽減手段がシェルでもプロテスでもない——と、やっかいな性質がてんこ盛り。「ペイン」も、ダメージが大きいうえに、沈黙、着がえたい状態といったステータス異常を発生させる、迷惑きわまりない攻撃だ。

そして、全体に大ダメージを与えてくる「カオティック・D」。「岩のごとく」やクリスタルの小手でガチガチに守りを固めれば耐えられないこともないけど、通常攻撃や「ペイン」への対策と、こっちからの攻撃の都合を考えるとやはり厳しい。「カオティック・D」がくる前にケリをつける方向で考えることにする。

通常攻撃を食らったときのダメージを軽減するのは困難なので、リザルトプレートでHPを2倍にして対抗。「ペイン」のダメージは月の腕輪で半減し、あとは「フレア」で短期決戦を挑むのみ。攻撃役のパインさえ倒されなければなんとかなる。倒されたら終わるけど、まぁ運しだい。数回の挑戦で、無事撃破に成功した。

かくして、異界への道を踏破。異界の核でのイベントをひととおりすませ、ついにヴェグナガンとの戦いがはじまる……。

⬅パインが1回でも倒されると、「カオティック・D」までに敵を倒せない可能性が高くなる。攻撃されないことを祈るのみ。

カンペキな作戦?

ヴェグナガンとの第1ラウンド、ヴェグナガン(尻尾)戦。「ノリ・メ・タンゲレ」をまともに食らえば全滅確定だが、タイミングを読んで「鉄壁」を合わせるだけで痛くもかゆくもなくなる。楽勝。

第2ラウンド、ヴェグナガン(脚)戦。まずは小手調べに一戦してみる。ターレットが黄色のときの攻撃を星のカーテンで跳ね返し、ターレットが赤色のときの攻撃は「日輪の守り」の「オートプロテス」で耐える。その間に本体へ「フレア」を3発ブチこんで撃破。楽勝!

……と思ったら、本体が倒れたあとのターレットの攻撃でこっちもやられた。

くそッ。これは、アレだ。スペシャルドレスを使ったEXP回避にも利用している、「準備時間中だった行動がバトル終了時に強制的に実行されちゃうよ現象」だ。ターレットが生き残ったままバトルを終えてるから、ヴェグナガン(脚)を倒しても、ターレットが準備時間中だった行動は全部実行されるんだ。

ということは、ヴェグナガン(脚)を倒し、そのあとにくるターレットの攻撃で、ミネルバビスチェの装備者だけが生き残るように調整しなければならないってことか。こいつは厳しい。

考慮のすえ、攻撃役と生き残る役をわけることにした。生き残る役がミネルバビスチェを装備して「鉄壁」。攻撃役はクリスタルボールとヒュプノクラウンを装備し、

『フレア』でヴェグナガン(脚)を倒す。そのあとにくるターレットの攻撃は生き残り役が『鉄壁』でしのぎ、攻撃役には倒れてもらってEXPを回避するって寸法だ。

フッ。カンペキではないか。これでいくぞ。

さっそくやってみる。まずは『フレア』を使うためにドレスアップ開始。完了前に『ディエス・イレ』を食らって攻撃役が倒される。終了。

どこがカンペキだボケナス。もうちっとマシな作戦立ててみんかい!

←『ディエス・イレ』であっさりと倒される。なんてカンペキなんだ。

もうちっとマシな作戦

「もうちっとマシな作戦」を考えてみる。

ミネルバビスチェはやっぱり攻撃役に持たせ、同時にクリスタルの小手も装備して防御力を強化。さらに光のカーテンを重ねれば、『ミサイル』や『ディエス・イレ』に耐えられるだろう。

あとは……どうせ光のカーテンでプロテス状態になるのなら、攻撃役以外のふたりが『日輪の守り』を装備する意味はない。『岩のごとく』で防御力を上げたほうが得策と見た。

以上の装備で何度か戦ってみる。最初の数回の挑戦では、ターレットC(最初は黄色)の『ファイガ』などを恐れるあまり、バトル開始時のドレスをすばやさの高いシーフにして、ドレスアップの前に星のカーテンを使っていたが、ターレットA(最初は赤色)の『ディエス・イレ』などに耐えられず、失敗の連続。そこで、バトル開始時のドレスをダークナイトにし、「『岩のごとく』を1周→間髪をいれず星のカーテン使用」という手順に変更。この結果、ターレットAの攻撃に耐えられるようになり、星のカーテンもターレットCの攻撃にギリギリ間に合った。あとは『ウィータ・プレウィス』がくる前に『フレア』でヴェグナガン(脚)を倒し、ミネルバビスチェのないふたりが異界の影を自分に使ってEXPを回避するのみ。ターレットが緑色のときに使う『シェル』と『ケアルラ』のせいでトドメを刺すタイミングを計りにくかったが、どうにか撃破に成功した。

ラストバトル開始

ついに最後の3連戦にたどり着いた。ヴェグナガン(コア)戦、ヴェグナガン(頭)戦、シューイン戦ともに、もともとEXPが入らないバトルなので、EXP回避のためにわざわざ戦闘不能状態にならなくていいのがうれしい。これらのバトルに勝利すればクリアだ。気合入れていくぞッ!

3連戦の初戦はヴェグナガンとの第3ラウンド、ヴェグナガン(コア)戦。まあ、ここは難しく考える必要はない。全員で『フレア』を連発していれば楽勝のはず。

というわけで『フレア』『フレア』『フレア』……あ、『魔法攻撃感知』がきた。MPが減った。エーテルで回復して『フレア』『フレア』……また『魔法攻撃感知』。エーテルで回復……なかなか倒せないな。あれ、なんかヴェグナガンが起き上がった。

『メメント・モリ』。こっちの最大HPの3倍以上のダメージを食らって一撃で全滅。

ぬう。ひたすら攻撃してれば『メメント・モリ』がくるより早く倒せると踏んだのだが、アマかったか。ならば、ブルワークから先に倒すまでのこと。こうすれば、『魔法攻撃感知』を封じると同時に、本体に『アレイズ』を使わせて『メメント・モリ』を先送りにできる。『メメント・モリ』さえ受けなければ、多少時間はかかっても勝利は確実。今度こそ楽勝!

←ブルワークを放っておくといずれはこうなる。まずはブルワークから倒すべし。

守るか攻めるか

つぎはヴェグナガンとの最終ラウンド、ヴェグナガン(頭)戦。こっちの作戦は以下のとおり。

まず、『フレア』でリダウトRかLのどちらか一方を倒し、『パッリダ・モルス』を封じる。敵が『アレイズ』で復活するたびに『フレア』で即ツブし、『パッリダ・モルス』のチャンスを与えない。そのスキに『退魔のしらべ』を歌いまくって魔法防御10アップ状態になり、ヴェグナガン(頭)の攻撃に耐えられるようにする。あとはひたすら『フレア』で攻撃していけばいいはずだ。

……が、実際にやってみると、リダウトRやLが『アレイズ』で復活したあとの『パッリダ・モルス』が早すぎてうまくいかない。その一撃で戦闘不能状態になるので、せっかくかかっていた魔法防御アップ状態が解除され、『退魔のしらべ』の歌い直しになる。何回やっても、このくり返しで、守りを固め切ることができない。

『パッリダ・モルス』を完全に封じるには速攻でリダウトRとLを両方倒すしかないのだが、そうすると今度は守りが固まらないうちに『モルス・ケルタ』の直撃をもらって全滅してしまう。

ゆっくり守ってもダメ。急いで攻めてもダメ。

いったいどうすりゃいいんだ。

「モルス・ケルタ」が直撃すれば、その名のとおり「死は確実、しかし守るすべがない」

封じられたコマンド

ヴェグナガン(コア)戦で攻撃を重視しすぎて、全員が「破滅の炎」を装備しているのがいけない。

いつものように攻撃役をひとりにしぼり、あとのふたりはミスリルバングルや守りのヴェール、ヒュプノクラウンなどを装備する。さらに、リザルトプレートでHP2倍状態になるといった手段で防御面を強化。この状態でリダウトRとLを倒し、すぐに月のカーテンや「退魔のしらべ」を使えば、「モルス・ケルタ」に耐えられるのではなかろうか……?と考えた。

やってみると、結果は……見事耐えた! これで勝ったも同然。引きつづき「退魔のしらべ」を使いつつ「フレア」で攻撃……

あれ?「フレア」が使えない。

「退魔のしらべ」も使えない。

ああ、そうか、MPが足りないのか……いや、ちゃんと足りている。

なぜ??

攻撃に耐えたはいいが、突然「フレア」も「退魔のしらべ」も使用不能になってしまった。謎だ。

「モルス・ケルタ」のワナ

……よく見てみると、キャラクターの頭上付近になんか白いマークがついてる。

沈黙状態だ!

「モルス・ケルタ」には沈黙効果があったのか! いままで一撃でやられてたから気づかなかったよ!!

あわてて万能薬を使うが、そのあいだにも容赦なく「モルス・ケルタ」がくる。一応耐えられることは耐えられるものの、歌姫の最大HPが274のところに、シェル+魔法防御5アップ状態でも80前後のダメージを受けるから、回復なしではそう何発も耐えられない。

しかし、HPの回復を優先すると沈黙状態を解除できない。沈黙状態を解除できなければ攻撃に移れない。

かといって、沈黙状態の解除を優先するとHPを回復できない。HPを回復できなければいずれ倒される。

どうしろと。

痛恨の回復サボリ

ダメージの回復と沈黙状態の解除を両方やらなきゃいけないんじゃ、勝ち目なんかあるわけない。どっちかをやらずにすむようにすべきだろう。

手持ちのアイテムや装備、アビリティでは、敵の攻撃でダメージをまったく受けないようにすることは不可能。しかし、沈黙状態にならないようにすることなら可能だ。沈黙効果を無効化できるものを装備すればいい。

たとえば「沈黙・暗闇防御」を持つビーズのブローチ。わざわざ落としていってくれたウノーよ、ありがとう。気が利くヤツだなあ、おまえは。

さらに、ホワイトケープ(「沈黙防御」を持つアクセサリ)をふたつ購入。これらを装備して再挑戦だ!

「モルス・ケルタ」や「ラクリモーサ」のダメージをポーションやエーテルで回復しながら「退魔のしらべ」を使いつづけ、どうにか魔法防御10アップ状態に到達。「モルス・ケルタ」で受けるダメージ量を、わずか40前後(シェル状態ならさらにその半分)にまで抑えこめるようになった。ビーズのブローチとホワイトケープのおかげで沈黙状態になることもない。

今度こそ勝った……!

と油断したのが運のツキ。

ヴェグナガン(頭)の最強の攻撃「ネモ・アンテ・モルテム・ベアトゥス」を食らって歌姫ふたりが昇天する。

しまった……HPが全回復していてシェル状態なら歌姫でも耐えられたのに……油断して回復サボってるからこういうことになるんだ! このバカがッ!!

自分を呪いながらも、攻撃役ひとりで戦いつづける。あと一撃というところまでヴェグナガン(頭)を追いつめたが、「ラクリモーサ」→「グラビデ」→「ネモ・アンテ・モルテム・ベアトゥス」の連続攻撃で万事休す。

無念……。

「沈黙防御」の助けがあっても、戦いかたがマズければ勝てるわけがなかった

しぼりだす勇気の光

回復をおこたらなければ勝てるはず……と思ったのだが、あまりにもシビアすぎる。MPの回復がわずかでも遅れただけで、「『フレア』が撃てない→リダウトRを倒すのが遅れる→『ラクリモーサ』を食らう→戦闘不能状態になる→魔法防御10アップ状態が解除される

→「モルス・ケルタ」に耐えられなくなる」という破滅コースへ一直線。3回つづけての失敗にぶち切れて、ついに最終兵器の投入を決意した。

禁断の最終兵器。その名も、しぼりだす……。

名前だけ聞くと腰が砕けそうだが、黒魔法系のアビリティで戦うかぎりにおいて、これほど頼もしい味方はない。ミネルバビスチェとしぼりだす……を同時に装備すれば、合計で魔力+180、最大MP2倍、黒魔法系のアビリティの準備時間を90%短縮（＝通常の10倍の早さ）、しかもつねにヘイスト状態という狂気の殺戮機械と化す。この魔力、この早さで『フレア』を連発すれば、ヴェグナガン（頭）とてひとたまりもあるまい。

ただし、代償として最大HPが40%低くなるため、ただでさえ打たれ弱い低レベルのキャラクターがますます貧弱になるという欠点がある。攻撃される前に勝負をキメるつもりでかかるしかなかろう。

まずはヴェグナガン（コア）を瞬殺。ホント瞬殺。あまりの強さに笑いが止まらない。

ヴェグナガン（頭）戦。リダウトR、Lをたたきツブしたあと、『フレア』でガシガシ攻撃。『モルス・ケルタ』も『ネモ・アンテ・モルテム・ベアトゥス』も使うスキを与えず、またしても瞬殺。ホント瞬殺。『退魔のしらべ』を使う必要すらない。

そしてシューイン。攻撃役のパインがなぐられないことを祈りながら『フレア』を連発。1発で終了。

こんなんでいいのかな〜、という気がしないでもないけど、『ニューゲーム』から開始のLv.1・1・1クリア、これにて完了！　お疲れ、自分！

⬅しぼりだす……+ミネルバビスチェ+『フレア』でひたすら力押し。あんまり低レベルクリアっぽくない（笑）。

低レベルクリア用進行チャート STORY Lv.5

飛空艇

- 0-4 動力室で宝箱を開け、万能薬×7、エーテルターボ×4、エクスポーション×4、フェニックスの尾×8を入手

キーリカ島

- 2-1 船着場で宝箱を開け、エーテルを入手
- 2-2 居住区で宝箱を開け、魔除薬、星のカーテン×3、月のカーテン×3、光のカーテン×3を入手

ミヘン街道

- 4-10 旧道南部でレッドプリンからボムの魂を合計5個盗む
  ……飛空艇からキノコ岩街道に降りて、徒歩でミヘン街道へ移動すれば、移動の手間が大幅にはぶける

グアドサラム

- 8-3 トーブリ事務所の宝箱を開け、クリスタルボールを入手
- ポーション×30、お気に入り×2を購入
  ……ギルが足りない場合は、不要なアクセサリ（炎神の指輪、烈火の指輪、雷神の指輪、天使のイヤリング、ねじりはちまき、黒のチョーカー、魔よけのおふだ、真珠のネックレス、ピースのブローチ、カラスのバックル、リジェネリング、ヘイストリングなど）を売却

マカラーニャの森

- マカラーニャの森のエピソードをコンプリートする
  ……リザルトプレート『希望の光』を入手

ビーカネル砂漠

- ミッション T【サボテンダー探し】を開始する
- オアシスへ行き、光るトンボ玉×2を購入
  ……ギルが足りない場合は、不要なアクセサリを売却

⬅ミッション T 開始後、オアシスへ行くと、最初の1回にかぎり確実にキャラバンが訪れている

ガガゼト山

- ガガゼト山のエピソードをコンプリートする
  ……リザルトプレート『いにしえの聖獣』を入手
- 14-5 祈り子の断崖（裏）にいるリアンかエイドと会話し、リザルトプレート『破滅の炎』を入手

ザナルカンド遺跡

- 15-4 内部で宝箱を開け、魔除薬×3を入手

飛空艇

- 異界に突入する
  ……突入するのはどの穴からでもかまわない

異界

バトル47 シヴァ(HP:14800)

難易度 ★★

装備変更

◆「氷の女王」に、「ダークナイト」「歌姫」と任意のドレスフィアをセット
◆「破滅の炎」に、以下のようにドレスフィアをセット

黒魔導士　空き　ダークナイト　任意

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	破滅の炎	氷の女王	氷の女王
ドレス	ダークナイト	ダークナイト	歌姫
アクセサリ	炎と氷の指輪	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]

目標 味方全員を魔法10アップ状態にする

◆パインが「マタトールの歌」を味方全体に使用
……パインの準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを開くなどして、実行中に時間が進まないようにする。敵の攻撃で味方が戦闘不能状態になった場合は、フェニックスの尾を使って解除してから再度「マタトールの歌」を使用

▼

◆ユウナが黒魔導士にドレスアップ
……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと

▼

目標 ユウナを魔力10アップ状態にする

◆ユウナが「集中」を使用
◆リュックまたはパインがボムの魂でシヴァを1回攻撃
……味方の準備ゲージが満タンになるたび、サブウィンドウを開くなどして、実行中に時間が進まないようにする。シヴァの「天からの一撃」をユウナが受けた場合は、リュックかパインが万能薬を使ってストップ状態を解除。同時に、MPが53以下になったら、エーテルも使ってユウナのMPを回復

▼

◆ユウナがすべてのゲートを通過してダークナイトに、リュックとパインが歌姫にドレスアップ
……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと

▼

◆ユウナが「フレア」でシヴァを3回攻撃
……ユウナの準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを開くなどして、実行中に時間が進まないようにする

▼

◆ユウナにエーテルを使ってMPを回復
……エーテルの使用者の準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを開くなどして、実行中に時間が進まないようにする

▼

目標 リュックとパインを戦闘不能状態にしてシヴァを倒す

◆つぎのようにすばやくコマンドを入力する
❶リュックとパインがボムの魂で自分を攻撃
❷ユウナが「フレア」でシヴァを攻撃
……ここでシヴァの「天からの一撃」をユウナが受けた場合は、リセットしてやり直す

入手 クリスタルの小手

◆クリスタルの小手を入手できなかった場合は、リセットしてバトル47をやり直す

◆セーブスフィアまで引き返して回復する

バトル48 ドグ(HP:10330)+マグ(HP:12240)+ラグ(HP:9788)

難易度 ★★★

装備変更

◆「ゆるぎなき防御」に、「ダークナイト」をセット
◆「破滅の炎」に、以下のようにドレスフィアをセット

空き　ダークナイト　戦士　ガンナー

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	ゆるぎなき防御	ゆるぎなき防御	破滅の炎
ドレス	ダークナイト	ダークナイト	ダークナイト
アクセサリ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]

◆つぎのようにすばやくコマンドを入力する
❶ユウナが星のカーテンを味方全体に使用
❷リュックが月のカーテンを味方全体に使用
……リュックの準備ゲージが満タンになったら、パインがサブウィンドウを開くなどして、実行中に時間が進まないようにする

▼

◆パインが光のカーテンを味方全体に使用
……パインの準備ゲージが満タンになったら、ユウナかリュックがサブウィンドウを開くなどして、実行中に時間が進まないようにする

▼

◆ユウナとリュックがポーションかハイポーションで味方のHPを回復(パインを最優先)
◆パインがすべてのゲートを通過してダークナイトにドレスアップ
……パインがドレスアップを入力したら、ユウナやリュックがサブウィンドウを開くなどして、実行前に時間が進まないようにする。パインが戦闘不能状態になった場合や、ユウナとリュックがふたりとも戦闘不能状態になった場合は、リセットしてやり直す。ユウナかリュックのどちらか片方だけなら、戦闘不能状態になっても無視していい

▼

◆ユウナかリュックが魔除薬をドグに使用

▼

目標 ドグを倒す

◆ユウナとリュックがポーションかハイポーションで味方のHPを回復(パインを最優先)
◆パインが「フレア」でドグを攻撃
……パインの準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを開くなどして、実行中に時間が進まないようにする

▼

◆任意のキャラクターがエーテルターボでパインのMPを回復

▼

目標 マグが「プチマイティデッド」を実行するまで待つ

◆全員かポーションで味方のHPを回復

……以後、このバトル中は、味方の準備ゲージが満タンになってもサブウィンドウを開くなどせず、時間を進ませながら実行すること

⬅行動中に時間を進ませ、つねに誰かが行動しているようにすれば、リフレク状態が長持ちする

▼

◆ユウナかリュックが魔除薬をマグに使用

◆魔除薬を使わなかったキャラクターがポーションで味方のHPを回復(パインを最優先)

▼

目標 マグを倒す

◆ユウナとリュックがポーションで味方のHPを回復(パインを最優先)

◆パインが「フレア」でマグを攻撃

▼

◆任意のキャラクターがエーテルでパインのMPを回復

◆エーテルを使わなかったキャラクターのどちらかが魔除薬をラグに使用

▼

◆パインが「フレア」でラグを1回攻撃

▼

目標 ユウナとリュックを戦闘不能状態にする

◆ユウナとリュックが異界の影を自分に使用

▼

目標 ラグを倒す

◆パインが「フレア」でラグを攻撃

入手 禁断のピアス

◆ セーブスフィアまで引き返して回復する

バトル49 アニマ(HP:36000)

難易度 ★★★

装備変更

◆「ふみにじる者」に、「ガンナー」「戦士」「ダークナイト」をセット

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	ふみにじる者	ふみにじる者	破滅の矢
ドレス	ダークナイト	ダークナイト	ダークナイト
アクセサリ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	月の腕輪	月の腕輪	[illegible]

◆全員がすべてのゲートを通過してダークナイトにドレスアップ

……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと

▼

目標 パインが「フレア」でアニマを3回攻撃

◆ユウナとリュックかポーションかハイポーションで味方のHPを回復

◆パインが「フレア」でアニマを攻撃

……ユウナやリュックが「ペイン」を受けた場合は、いったん別のドレスにドレスアップしてからダークナイトにもどり、ほかのキャラクターにポーションを使ってもらう。味方を急いで回復する必要がある場合は、「ペイン」を受けたキャラクターがダークナイトにもどらなくてもいい。パインが「ペイン」を受けるか戦闘不能状態になった場合は、リセットしてやり直す

▼

◆任意のキャラクターがエーテルでパインのMPを回復

◆エーテルを使わなかったキャラクターふたりがポーションかハイポーションで味方のHPを回復

▼

◆パインが「フレア」でアニマを1回攻撃

……以後、このバトル中は、ユウナとリュックがダメージを受けても回復しなくていい

▼

目標 パインのHPを全回復し、さらに[illegible]

◆何もしない、またはユウナとリュックかポーションかハイポーションでパインのHPを回復

▼

目標 アニマを倒しユウナとリュックを[illegible]

◆つぎのようにすばやくコマンドを入力する

❶パインが「フレア」でアニマを攻撃

❷パインの準備ゲージが半分以上たまったら、ユウナとリュックが異界の影を自分に使用

⬅異界の影の発動がアニマにトドメを刺したあとになるようにして、攻撃される回数を減らすのが狙いだ

入手 フォーリンク

◆ リザルトプレート「不滅の魂」を入手

◆ 異界の仕掛けはピアノを弾いて解除しながら進む

◆ 16-7 異界の核で宝箱を開け、ラストエリクサー、エーテルターボ×3、メガフェニックス×2を入手

◆ ここまでに、ユウナとパインのどちらかあるいは両方が「鉄壁」を修得していない場合は、修得しておく

……修得する場合は、聖ベベル廟・第1層などでバトルを行ない、リザルトプレート「癒しの光」を装備して「ケアル」を使う、などの方法がオススメ

⬅聖ベベル廟の浅い階層なら敵も弱く、地上へのワープ床に乗るだけで回復できるので、安全にAPをかせげる

バトル50 ヴェグナガン(尻尾)(HP:34200) 難易度★

装備変更

◆「破滅の炎」に、以下のようにドレスフィアをセット

黒魔導士　空き　任意

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	日輪の守り	破滅の炎	日輪の守り
ドレス	戦士	黒魔導士	戦士
アクセサリ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]

◆ユウナとパインが「鉄壁」を使用

⬅ダッシュースがあれば、最初にくる「ノリ・メ・タンケレ」を「鉄壁」で防げる。

▼

◆ユウナとパインが白魔導士にドレスアップ

▼

◆ユウナかパインがリュックにフェニックスの尾を使用して戦闘不能状態を解除
◆もうひとりが「祈る」で味方全体のHPを回復

▼

◆ユウナとパインが「祈る」で味方全体のHPを回復
◆リュックがすべてのゲートを通過して黒魔導士にドレスアップ

▼

◆リュックが「集中」を1回使用

▼

◆ユウナとパインが「祈る」で味方全体のHPを回復
◆リュックが「フレア」→「MP吸収」→「フレア」→「MP吸収」の順でヴェグナガン(尻尾)を攻撃

▼

◆ユウナとパインが戦士にドレスアップ

▼

目標 ヴェグナガン(尻尾)が「ビーム」を実行するまで待つ

◆何もしない
……ヴェグナガン(尻尾)の行動が終わったら、すばやく下記のコマンドを入力する

▼

◆つぎのようにすばやくコマンドを入力する
❶リュックが「フレア」でヴェグナガン(尻尾)を攻撃
❷ユウナとパインが「鉄壁」を使用

▼

◆ユウナとパインが白魔導士にドレスアップ

▼

◆ユウナかパインがリュックにフェニックスの尾を使用して戦闘不能状態を解除
◆もうひとりが「祈る」で味方全体のHPを回復

▼

◆ユウナとパインが「祈る」で味方全体のHPを回復
◆リュックが「MP吸収」でヴェグナガン(尻尾)を1回攻撃

▼

目標 ユウナとパインを戦闘不能状態にする

◆ユウナとパインがボムの魂で自分を攻撃

▼

目標 ヴェグナガン(尻尾)を倒す

◆リュックが「フレア」でヴェグナガン(尻尾)を攻撃

◆ セーブスフィアまで引き返して回復する

バトル51 ヴェグナガン(頭)(HP:18220) ＋ターレットA、B、C(HP:各300000) 難易度★★

装備変更

◆「破滅の炎」に、以下のようにドレスフィアをセット

空き　ダークナイト　戦士　ガンナー

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	岩のごとく	岩のごとく	破滅の炎
ドレス	ダークナイト	ダークナイト	ダークナイト
アクセサリ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]

▼

◆ユウナとリュックがすべてのゲートを通過してダークナイトにドレスアップ
……ユウナとリュックが行動可能になっているならパインも連続でドレスアップして敵に行動させないこと

⬅「岩のごとく」のゲートの効果で防御力を上げ、ターレットAの攻撃に備えよう

▼

◆ユウナが星のカーテンを味方全体に使用
◆リュックが光のカーテンを味方全体に使用

▼

◆ユウナとリュックがポーションで味方のHPを回復(パインを最優先)
◆パインがすべてのゲートを通過してダークナイトにドレスアップ

▼

目標 [illegible]

◆ユウナとリュックがポーションで味方のHPを回復(パインを最優先)

◆パインが「フレア」でヴェグナガン(脚)を攻撃

……パインのMPが切れたらエーテルを、ヴェグナガン(脚)がシェル状態になったら魔除薬を使うこと

●ヴェグナガン(脚)に与える1発あたりのダメージ量や回復量

行動者	行動	ヴェグナガン(脚)がシェル状態でないとき	ヴェグナガン(脚)がシェル状態のとき
パイン	「フレア」ダメージ	5714~6452	2857~3226
ターレット	「ケアルラ」回復	843~952	421~476

▼

目標 [illegible]

◆つきのようにすばやくコマンドを入力する

❶パインが「フレア」でヴェグナガン(脚)を攻撃

❷パインの準備ゲージが半分以上たまったら、ユウナとリュックが異界の影を自分に使用

入手 [illegible]

◆ウノー、サノーと会話後、セーブスフィアまで引き返して回復する

バトル52 ヴェグナガン(コア)(HP:33040)+フルワークR、L(HP:各3000)

難易度 ★

装備変更

◆「希望の光」に、「シーフ」と任意のドレスフィア5個をセット

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	希望の光	希望の光	破滅の父
ドレス	シーフ	シーフ	ダークナイト
アクセサリ	お気に入り	お気に入り	しぼりたす
	お気に入り	お気に入り	[illegible]

◆パインがすべてのゲートを通過してダークナイトにドレスアップ

……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。ユウナとリュックは最終的にシーフにもどる

▼

目標 ブルワークLを倒す

◆つぎのようにすばやくコマンドを入力する

❶パインが「フレア」でブルワークLを攻撃

❷ユウナかリュックがパインにエーテルを使用

……パインの準備ゲージが満タンになったら、残るひとりがサブウィンドウを開き、実行中に時間が進まないようにする。以後、このバトル中で味方が行動するときは、すべて同様に時間が進まないようにすること

▼

目標 ブルワークRを倒す

◆パインが「フレア」でブルワークRを攻撃

▼

目標 ヴェグナガン(コア)を倒す

◆パインが「フレア」でヴェグナガン(コア)を攻撃

◆ユウナとリュックがパインにエーテルを使用

……ユウナとリュックの待機ゲージ(準備ゲージではない)のうち、片方が満タン、もう片方が半分以上たまったら、パインにエーテルを使うようにコマンドを入力する

バトル53 ヴェグナガン(頭)(HP:38420)+リタウトR、L(HP:各2500)

難易度 ★★

◆パインがすべてのゲートを通過してダークナイトにドレスアップ

……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。ユウナとリュックは最終的にシーフにもどる。「バリダ・モルス」で誰かが戦闘不能状態になった場合は、ユウナかリュックがフェニックスの尾(状況しだいではメガフェニックス)を使って解除する

▼

目標 リタウトRを倒す

◆つぎのようにすばやくコマンドを入力する

❶パインが「フレア」でリタウトRを攻撃

❷ユウナかリュックがパインにエーテルを使用

……パインの準備ゲージが満タンになったら、残るひとりがサブウィンドウを開き、実行中に時間が進まないようにする。以後、このバトル中で味方が行動するときは、すべて同様に時間が進まないようにすること

戦闘不能状態のキャラクターがいる場合は、つぎの手順でリタウトLを攻撃する前に、かならずフェニックスの尾を使って解除しておく

▼

目標 リタウトLを倒す

◆パインが「フレア」でリタウトLを攻撃

▼

目標 ヴェグナガン(頭)を倒す

◆パインが「フレア」でヴェグナガン(頭)を攻撃

◆ユウナとリュックがパインにエーテルを使用

……ユウナとリュックの待機ゲージ(準備ゲージではない)のうち、片方が満タン、もう片方が半分以上たまったら、パインにエーテルを使うようにコマンドを入力する

バトル54 シューイン(HP:23850)

難易度 ★★★

◆パインがすべてのゲートを通過してダークナイトにドレスアップ

……味方全員が連続でドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。ユウナとリュックは最終的にシーフにもどる

▼

目標 シューインを倒す

◆パインが「フレア」でシューインを攻撃

……パインの準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを開くなどして、実行中に時間が進まないようにする。以後、このバトル中で味方が行動するときは、すべて同様に時間が進まないようにすること

パインが「フレア」を1回実行したら、直後にユウナかリュックがエリクサーを使ってパインのHPとMPを回復。パインが戦闘不能状態になった場合は、フェニックスの尾やポーションだけでなく、状況に応じてメガフェニックス、ラストエリクサーなども使って立て直すこと。ユウナやリュックは戦闘不能状態になっても無視していい

STORY Lv.5 COMPLETE!

ENDING

レベルアップにこだわろう！

ユウナたち全員のレベルを99に……それは、キャラクター育成のもっともオーソドックスな最終形であり、「最強」の王道と言えるだろう。しかし、ただレベルを上げていくだけでは芸[illegible]ワンランク上のレベル上げに挑戦してみよう。

最速でLv.99を目指してみよう！

◎全員をLv.99にするまでにかかる時間は？

もっとも成長の遅いユウナがLv.99になるために必要なEXPは135万以上（→P.449）。ふつう、これだけの量のEXPをかせぐには、かなりの時間がかかってしまう。しかし、最速でのレベル上げを行なえば、『ニューゲーム』を開始してから全員のレベルを99にするまで、"実際のプレイ時間"で5時間とかからないのだ（"ゲーム画面に表示される時間"なら、さらに短くなる）。ここで紹介する手法を参考に、最速でのLv.99を目指してみよう。

❖本書スタッフの記録

4時間52分52秒（実際のプレイ時間）

←全員Lv 99になってセーブした直後のメニュー画面がこれだ

◎大量のEXPを短時間でかせぐには？

効率よくEXPをかせぐには、多くのEXPを得られるモンスターを、すばやく倒していく必要がある。そのためには、ランダムエンカウントのバトルで得られるEXPの量が極端に多い 16-7 異界の核で、キューソネコカミを最大限に利用しつつ戦うのがベストだろう。さらに、『EXP2倍』や『なんでも2倍』を持つことで、1回のバトルで得られるEXPを2倍にし、より早くレベルを上げていけるようにしたいところだ。

◎異界の核までのゲームの進めかた

最速でのレベル上げでは、異界の核に到達するまでの時間が重要なので、基本的には、物語を進めるのに必要なことだけを行なっていく。場面ごとのおおまかな方針は下記のとおり。より具体的には、P.158からのチャートを参照してほしい。

なお、セーブは可能なかぎり行なわずに（また、行なわなくても安全なように）進めたほうがいい。セーブ自体に1回10秒以上の時間がかかるうえ、ささいなタイムロスでリセットしてやり直していると、ゲーム画面での表示時間は短くできても、実際のプレイ時間は長くなってしまうからだ。

❖イベントシーンの方針

- ●シーンスキップ（ポーズをかけて●ボタンを押す）が可能な場面では、かならずスキップする
- ●シーンスキップができない場面でも、●ボタンを連打して、メッセージを極力早く送る

❖バトルの方針

- ●アクセサリはキューソネコカミを利用する（1回の攻撃で敵を倒せるようにするため）
- ●ドレスはシーフを利用する（1回の「戦う」でダメージを2回与えることができ、しかも「さきがけ」を修得可能なため）

↑ちなみに、レベルアップを考えず、クリアまでの"ゲーム画面に表示される時間"を突き詰めれば、3時間20分を切れる。

最速でLv.99を目指すための進行手順

チャートの見かた

0:00 STORY Lv.1 START!

ルカ

0:24 ????＋男戦闘員×2とバトル

[illegible]

❶**進行手順**……最速でのレベル上げの進めかた
❷**参考タイム**……本書スタッフが最速でのレベル上げを行なったときに、その手順を開始するまでにかかった実際のプレイ時間（ゲーム画面で表示される時間ではない）。秒単位は省略している
❸**備考**……その手順でのこまかい注意点など
❹**シーンスキップ**……シーンスキップするべき場面。その区間に、●のアイコンの数だけ、シーンスキップを行なえる場面があることを示す

0:00 STORY Lv.1 START!

ルカ

0:04 ????＋男戦闘員×2とバトル

リュックは男戦闘員×2に「ぬすむ」を使用（やすもの手榴弾の入手が目的）。パインは「戦う」で男戦闘員から先に攻撃する。盗み終えたら、リュック→パインの順に、「戦う」でチェインを狙って攻撃すること。

0:06 『コンフィグ』を変更する

ATBスピードを「はやい」、字幕の名前を「OFF」にする（ATBスピードの変更はバトル時間の短縮。字幕の名前の変更は○ボタンでメッセージを送るときの時間の短縮が狙い）。

0:06 男戦闘員×2とバトル

リュックは男戦闘員に「ぬすむ」を使用。「○○を盗んだ！」と表示されたら、すかさずパインが「戦う」で攻撃して倒す。

0:07 ウノー（ルカ）＋サノー（ルカ）とバトル

サノーから銀ぶちメガネを盗む。攻撃時は、全員でチェインを狙っていく。

0:08 ルブラン（ルカ）とバトル

リュック→パインの順でチェインを狙っていくこと。

飛空艇

0:10 リザルトプレート『攻めの方陣』を入手

シンラと話して「リザルトプレートの使いかた」を選択。選択後、STARTボタンを押しっぱなしにしておけば、チュートリアルをすぐに中断できる。

0:10 0-1 ブリッジにいるアニキと話す

0:11 「カモメ団全員集合ー！」の放送を聞く

0-1 ブリッジからエレベーターで 0-3 居住区に移動し、写真の位置まで進んだあと、エレベーターのほうへもどればいい。

0:11 0-1 ブリッジにいるダチに近づく

ガガゼト遺跡

0:12 14-12 上部で宝箱を開け、雷の指輪を入手

0:13 14-12 上部にある昇降機のスイッチを押す

0:13 装備と修得するアビリティを変更する

『攻めの方陣』に「シーフ」をセット。さらに、全員が『攻めの方陣』と「シーフ」を装備・シーフでつぎに修得するアビリティを「さきがけ」に設定という手順を行なう。

0:14 ウノー（ガガゼト遺跡）＋サノー（ガガゼト遺跡）＋ルブラン（ガガゼト遺跡）とバトル

下記の手順でバトルを進める。
❶持っているやすもの手榴弾をすべて使って攻撃
❷「戦う」でルブランを攻撃して倒す
❸ウノーからガントレット、サノーからホワイトケープを盗む
❹ウノーとサノーを倒す

0:17 男戦闘員×2＋ヘビマシンガン×2とバトル

0:19 女戦闘員＋ヘビマシンガン×3とバトル

0:20 14-18 最上部で宝箱を開け、マッスルベルトを入手

すぐにリュックが装備する。

0:20 ポリスパイダーとバトル

全員がタイミングよく「戦う」で攻撃してチェインを成立させつづけ、敵に行動させずに倒すこと。

飛空艇

0:23 0-3 居住区にあるマスターのショップで、装備していないアクセサリをすべて売却

0:23 0-1 ブリッジにいるシンラと話す

0:24 ドレスフィア『黒魔導士』を入手

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA OMEGA

0:24 ロケーション選択画面でナギ平原に移動

ナギ平原

0:25 青空公司窓口(鳥レース)の係員に話しかける

「ポイントで購入」→退魔の腕輪と交換→ホバーで旅行公司へ移動という順序で選択すること。

0:26 旅行公司のショップでリストバンド×4を購入

ユウナとパインがリストバンド×2を、リュックが退魔の腕輪を装備する。

0:26 セーブスフィアを調べて飛空艇にもどる

飛空艇

0:26 ロケーション選択画面でザナルカンド遺跡に移動

ザナルカンド遺跡

0:27 15-1 周辺にいるイサールと話す

会話中の選択肢は「誰でしたっけ」を選ぶ(◎ボタンを連打しつづける)。

0:29 15-4 内部にいるパッセに近づく

会話中の選択肢は「もちろん」を選ぶ(◎ボタンを連打しつづける)。

0:30 上級男戦闘員+ショットバイソン×3とバトル

0:31 上級男戦闘員+ショットバイソン×3とバトル

0:32 上級男戦闘員×2+上級女戦闘員×2とバトル

上級女戦闘員から先に倒すといい。

0:33 15-7 祈り子の間でシド→階にいる男の順に話す

シドとの会話中の選択肢は「ないです」を選ぶ(◎ボタンを連打しつづける)。

0:35 15-9 露天で謎の声の問いに答える

会話中の選択肢は「ある」を選ぶ(◎ボタンを連打しつづける)。

0:37 秘宝のガーディアンとバトル

全員がタイミングよく「戦う」で攻撃してチェインを成立させつづけ、できるだけ敵に行動させずに倒すこと。

飛空艇

0:39 ロケーション選択画面でビサイド島に移動

ビサイド島

0:40 1-12 民家(ワッカの家)にいるルールーと話す

0:41 1-12 民家(ワッカの家)にいるルールーと話す

会話中の選択肢は「泊まる」を選ぶ(◎ボタンを連打しつづける)。

0:42 1-9 全景にいるルールーと話す

0:42 「ワッカ捜索ミッションに挑戦」を選ぶ

解除キーとなる数字のうち、1-1 浜辺の船着場のそばで見つかるものは調べに行かなくていい。

0:45 1-2 分岐路で解除キーを入力する

2番目の数字はあてずっぽうで、当たるまで入力し直す。

0:46 フレイムドラゴンとバトル

全員が「戦う」で攻撃しつづければいい。

0:47 ドレスフィア「白[illegible]」を入手

0:47 ビサイドのスフィアを入手

0:47 リザルトプレート「守りの円陣」を入手

飛空艇

0:48 ロケーション選択画面でキーリカ島に移動

キーリカ島

0:50 2-5 キーリカの森で、木の向こうをのぞくかどうかの選択肢を出す

選択肢は「別にいいや」を選ぶこと(◎ボタンを連打しないように注意)。

0:51 検問ですべての暗号に正しく答える

0:52 ゼロ式戦士とバトル

全員がタイミングよく「戦う」で攻撃してチェインを成立させつづけ、できるだけ敵に行動させずに倒すこと。

0:54 STORY Lv.1 COMPLETE!

0:54 STORY Lv.2 START!

飛空艇

0:54 0-1 ブリッジにいるシンラと話す

会話中の選択肢は「見る」を選ぶ(◎ボタンを連打しつづける)。

0:56 0-1 ブリッジにいるアニキに近づく

0:56 0-3 居住区にいるトーブリと楽団員をエレベーターまで運び、キューソネコカミを入手

1:01 0-1 ブリッジにいるアニキと話す

会話中の選択肢は「決まった!」を選ぶ(◎ボタンを連打しつづける)。

1:01 スフィアを新エボン党に渡す

1:03 ルブランのスフィアを入手

1:03 ロケーション選択画面でジョゼ寺院に移動

ジョゼ寺院

1:04 6-4 受付事務所に入れるようにする

下記の手順を踏めば、短時間で受付事務所に入れるようになる

❶左の写真Aの位置に立ち、列が3人になるまで待つ
❷目の前にいる人物に話しかけて、列をふたりにする
❸左の写真Bの位置に立ち、列がひとりになるまで待つ
❹目の前にいる人物に話しかけて、列をなくす

1:05 6-4 受付事務所で修行を申しこみ、6-5 大広間へ行く

1:06 6-2 参道にいるギップルに近づく

1:06 ギップルの面接を受ける

会話中の選択肢は「マン」を選ぶ(○ボタンを連打しつづける)。

1:06 紹介状を入手

1:06 装備と「コンフィグ」を変更する

ユウナがキュ〜ソネコカミを装備し、コンフィグのATBを「ウェイト」にする。

1:07 6-1 ジョゼ街道で落ちているスフィアを調べ、スペシャルドレスフィア「フロラフルール」とリザルトプレート「惑わざる者」を入手

1:08 ウノー(ジョゼ街道)+サノー(ジョゼ街道)+特殊女戦闘員とバトル

リュックとパインが「戦う」でユウナを攻撃し、ユウナをピンチ状態にする(ユウナが敵の攻撃を受けてHPが減る場合もあるので注意)。ユウナがピンチ状態になったら、ユウナの攻撃を中心に敵を倒す。味方が戦闘不能状態になった場合は、すぐにフェニックスの尾を使用して解除すること。

以後のバトルではこの戦法が基本となるので、とくに大きな変更がないかぎり、戦いかたに関する記述は省略する。

1:08 戦闘服を入手

飛空艇

1:09 ロケーション選択画面でビーカネル砂漠に移動

ビーカネル砂漠

1:09 11-1 砂漠西部でナーダラと話す

会話中の選択肢は「ナーダラに見せる」を選ぶ(○ボタンを連打しないように注意)。

1:10 11-1 砂漠西部にいるライダーと2回話す

2回目の会話中の選択肢は「オアシス」を選ぶ(○ボタンを連打しつづける)。

1:11 11-3 オアシス(南)で落ちているスフィアを調べ、スペシャルドレスフィア「マキナマズル」を入手する

1:11 サノー(ビーカネル)+特殊女戦闘員×2とバトル

バトル後に敵よせの腕輪を入手できる。

1:12 戦闘服を入手

飛空艇

1:12 ロケーション選択画面でガガゼト山に移動

ガガゼト山

1:12 14-1 山門にいるキマリと話す

1:12 転移装置で祈り子の断崖付近へ移動

1:14 装備を変更する

パインが敵よせの腕輪を装備する。

1:14 セーブスフィアがある道を進んで温泉へ行く

1:15 ウノー(ガガゼト山)とバトル

1:16 特殊女戦闘員×2+キャノンバイパーとバトル

ユウナはバトル開始の時点ですでにピンチ状態になっているため、最初から全員が「戦う」で敵を攻撃する。

以後のバトルでユウナが最初からピンチ状態のときは、この戦法が基本となるので、とくに大きな変更がないかぎり、戦いかたに関する記述は省略する。

1:16 戦闘服を入手

飛空艇

1:17 リザルトプレート「真実の時」を入手

1:17 ロケーション選択画面で幻光河に移動

幻光河

1:17 7-2 南岸にいるトーブリと話す

会話中の選択肢は「やってみる」を選ぶ(○ボタンを連打しつづける)。

2:03 1-15 大広間にいるベクレムと話す

2:04 1-18 試練の間にいるワッカに近づく

2:04 装備を変更する

ユウナのラストハントを、血ぬられた……・アイアンバングルの順に変更する(HPを調整することで、ユウナをピンチ状態にしやすくするのが狙い。以後に行なうアクセサリの変更も、基本的な狙いは同じ)。

2:05 ヴァルファーレとバトル

飛空艇

2:06 ロケーション選択画面でキーリカ島へ移動

キーリカ島

2:07 2-3 ドナの家を訪れる

2:07 検問を実施する

「ふ…つけ本番!」を選んだあと、タイミングを無視して○ボタンを連打すればいい。

2:10 装備を変更する

ユウナのアイアンバングルを、血ぬられた……・アイアンバングルの順に変更。

2:11 デーヴァとバトル

2:12 デーヴァとバトル

2:12 デーヴァとバトル

2:12 デーヴァとバトル

2:13 デーヴァとバトル

2:13 デーヴァ×2とバトル

2:14 イフリートとバトル

飛空艇

2:16 ロケーション選択画面でジョゼ寺院に移動

ジョゼ寺院

2:17 6-8 試練の間にある祭壇を押して放電を止める

バトルになった場合はすぐに逃げること。

2:19 装備を変更する

ユウナのアイアンバングルを、血ぬられた……・アイアンバングルの順に変更。

2:19 イクシオンとバトル

異界

2:27 1回だけ指笛を聞く

ユウナの「ひとりは……わたしよ……」のメッセージが表示された直後に、1回だけ指笛を聞く(○ボタンを押す)と、最短時間で先へ進める。

2:29 STORY Lv.3 COMPLETE!

2:29 STORY Lv.4 START!

飛空艇

2:29 0-2 甲板にいるパインに近づく

2:30 通信スフィアを見る

ビサイド島、キーリカ島、キノコ岩街道……の映像を見る。いずれも、通信スフィアの操作が可能になったら、すぐに□ボタンを押して、通信スフィアのエリア選択画面にもどること。

2:32 0-1 ブリッジにいるダチと話す

2:32 ロケーション選択画面で幻光河に移動

幻光河

2:33 ミッション「トーブリをさがせ!」をコンプリートする

飛空艇

2:40 0-3 居住区で「リハーサルだ～よ?」を行なう

どういう結果に終わってもかまわない。

2:43 ロケーション選択画面で雷平原に移動

雷平原

2:44 9-2 魔物の巣窟に入る

2:45 装備を変更する

ユウナのアイアンバングルを、血ぬられた……・アイアンバングルの順に変更。

2:45 ザラマンデルとバトル

2:46 9-1 南部にもどる

飛空艇

2:46 0-1 ブリッジでアニキ→リュックの順に話す

2:47 0-1 ブリッジにいるトーブリと話す

会話中の選択肢は「ライブスタート」を選ぶ(○ボタンを連打しつづける)。

2:52 0-1 ブリッジにいるメイチェンに近づく

2:52 0-1 ブリッジにいるシンラと話す

2:55 STORY Lv.4 COMPLETE!

2:55 STORY Lv.5 START!

2:56 ロケーション選択画面でグアドサラムに移動

グアドサラム

2:56 8-3 トーブリ館前で宝箱を開け、成功の秘訣を入手

2:57 セーブスフィアを調べて飛空艇にもどる

飛空艇

2:57 0-1 ブリッジにいるアニキと話し、ビサイド寺院の穴から異界へ行く

異界

2:58 装備を変更する

リュックのサイアンバングルを、血ぬられた…→成功の秘訣の順に変更(ユウナをピンチ状態にする)。

⬅成功の秘訣を装備すると、ユウナの入手するEXPは2倍になる

2:59 シヴァとバトル

3:00 ラグ+ドグ+マグとバトル

ラグ・ドグ・マグの順に倒すといい。

⬅順調に進んでいれば、リュックとパインはこのバトルで「EXP2倍」を修得する。

3:01 アニマとバトル

アニマはHPが36000もあるので、ユウナが「戦う」で2回攻撃しなければ倒せない(ユウナが「戦う」で1回攻撃したあとは、リュックとパインが少しずつタイミングをずらして「戦う」で攻撃する。敵にひるみ動作を行なわせ、攻撃を使ってくるタイミングを遅らせる)。

3:02 リザルトプレート「不滅の魂」を入手

3:03 装備を変更する

リュックの退魔の腕輪をリストバンドに変更。

3:03 レベル上げ開始

16-7 異界の核の入口付近を走りまわり、ランダムエンカウントのバトルでEXPをかせぐ。移動時に、右上に行きすぎて電撃に触れたり、左に行きすぎてスイッチを踏んだり、右下に行きすぎて 16-6 異界の深淵にもどったりすると、大きなタイムロスになるので十分注意するように。

敵の攻撃でリュックやパインがピンチ状態になったり、ユウナの残りHPがごくわずかになってきたときは、メニュー画面でポーションやハイポーションを使って回復する(ただし、ユウナはピンチ状態を維持すること)。このとき、毒状態になっているキャラクターがいるなら、ついでに万能薬などで解除するといい。

バトル自体は、〇ボタンを押しっぱなしにしているだけで十分勝てるものがほとんど。とはいえ、下記のふたつの状況では、多少の操作をしたほうがいい場合もある。

●オメガウェポンと遭遇したとき

オメガウェポンはHPが24200もあり、ユウナの攻撃1回だけでは倒せない。オメガウェポンの攻撃を受けてユウナが戦闘不能や着がえたい状態になったら即座に逃げること。ユウナたちがLv.60前後になれば、オメガウェポンが攻撃してくる前に倒せることも珍しくなくなる。

⬅レベルが低いうちにオメガウェポンに遭遇すると、かなり危険。最悪の場合でも、全滅だけは避けたい。

●複数のモンスターと遭遇したとき

こちらのレベルにもよるが、HPの低い敵はリュックとパインの攻撃で倒せることも多い。複数の敵が出現したら、HPの高めな敵をユウナが、HPの低めな敵をリュックとパインが攻撃すれば、バトルの時間を短縮できる。

✧複数で出現することがあるモンスターのHP

モンスター	HP
OS ガグ	16300
OS ボルケーノ	10840
OS ティンダロス	7330
ガグ	6433
ボルケーノ	6210
ティンダロス	3324
OS ダークエレメンタル	983
ダークエレメンタル	433

※「OS」はオーバーソウル時を表す

4:39 パインがLv.99になる

4:45 リュックがLv.99になる

4:52 ユウナがLv.99になる(レベル上げ完了)

自動レベル上げを試してみよう！

✪自動レベル上げとは？

自動レベル上げとは、プレイヤーがコントローラに手を触れず、自動的にバトルをくり返してキャラクターのレベルを上げていくこと。操作を直接行なわなくていいので、非常にラクにレベルを上げられる。自動レベル上げのあいだ、プレイヤーはアルティマニアを読むなり、睡眠をとるなり、ほかのことをやっていてもかまわないのだ。

⬅放っておけば、どんどんレベルが上がっていく。停電にだけは気をつけよう。

✪コントローラの固定法

自動レベル上げを実行するには、ランダムエンカウントの発生（＝キャラクターを移動させつづける）と、バトルでのコマンドの決定を、自動的に行なえるようにしなければならない。つまり、左スティック（または方向キー）と○ボタンを、入力した状態で固定しておく仕掛けが必要なわけだ（具体的なやりかたの例は下の写真を参照）。このとき、先に左スティックを固定すると、○ボタンを固定する前にエンカウントが発生してしまいかねない。バトルがはじまってからあわてなくてすむように、コントローラの固定は○ボタン→左スティックの順で行なうといいだろう。

なお、自動レベル上げを行なう場所によっては、連射機能付きコントローラが必要な場合もある。

❖コントローラの固定に必要なもの

- ●輪ゴム×2
- ●やや細めの棒（ボールペンのキャップなど）

✪自動レベル上げが可能な場所

左スティックか方向キーを固定すれば、キャラクターを自動的に動かすことは可能。しかし、ひとつの方向に進みつづけても、いずれは壁などにぶつかって移動できなくなる。移動できなければランダムエンカウントは発生せず、自動レベル上げも成り立たない。そうならないための対策が必要だ。また、無限に移動しつづけることができたとしても、敵が強すぎて返り討ちに遭ってしまっては、もとも子もない。自動レベル上げを行なうときは、下記の条件を満たす場所を選ぼう。

❖自動レベル上げを行なえる場所の条件

●キャラクターが動きつづけられる場所

10-15 マカラーニャ湖・旅行公司前の奥のほうなど、キャラクターが特定の方向へ移動しようとすると、強制的に押しもどされる場所がある。このような場所で、押しもどされる地点へ向かうようにコントローラを固定しておけば、移動する→押しもどされる→移動する→押しもどされる……をくり返し、半永久的に移動をつづけることが可能だ。

また、キャラクターが壁に密着しているとき、その壁に向かって左スティックを入れつづけていると、壁の凹凸によって、かすかな移動をくり返す場所も無数にある。このかすかな移動だけでもランダムエンカウントは発生するため、こういった場所でも自動レベル上げを行なえるのだ。ただし、その場合の移動距離はごくわずかなので、敵よせの腕輪がないと効率は非常に悪くなる。

●問題なく敵を倒せる場所

自動レベル上げのさいは、バトルも自動で進んでいく。○ボタンが押しっぱなしにされているので、コマンドは機械的に決定されていくだけだ（右のページを参照）。そのため、大ダメージを与えてくる敵やHPが高い敵、やっかいな特殊効果を持つ攻撃を使ってくる敵が出現する場所では、ユウナたちが全滅してしまう危険がある。自動レベル上げは、キャラクターの実力に見合った場所で行なおう。

○ボタンの固定法

⬆1本の輪ゴムを二重の輪にし、○ボタンの上を通して右スティックの土台にかける。あとは、○ボタンの上に棒を差しこめばOK

左スティックの固定法（↗方向）

⬆輪ゴムを二重の輪にし、コントローラの左の持ち手の部分を輪に入れ、左スティックに引っかける

左スティックの固定法（↖方向）

⬆輪ゴムを二重の輪にし、一端をコントローラのL1、L2ボタンのうしろの出っ張りに、もう一端を左スティックにかける。

✪自動レベル上げでの戦いかた

自動レベル上げでのバトルでは、ひとりのキャラクターはひとつのコマンドだけを延々と使いつづける。出現した敵をかぎられたコマンドだけで倒し、かつ自分たちが全滅しないように工夫しよう。そのマップに出現する敵の攻撃に合わせたものを装備し、必要なら、自動レベル上げをはじめる前に、ある程度手動でレベルを上げておくこと。

⬅絶対にダメージを受けないような装備を整えるか、ダメージを受けても回復するための工夫が必要

➡受けるダメージ[illegible]専用のコマンド[illegible]を利用するのも[illegible]

⬅MPを消費するアビリティを使うつもりなら、ラグナロクやウィザートフレスなども必須となる

COLUMN 左スティックの入力方向とコマンドの選びかた

メニュー画面の『コンフィグ』でカーソルを「記憶」にしておき、使いたいコマンドをあらかじめ使用してから自動レベル上げをはじめれば、コマンドウィンドウの一番上に表示されるメインコマンド以外も使用できる。かならずしも「戦う」や「祈る」だけに頼る必要はないわけだ。

ただし、左スティックを➡、⬈、⬊方向に固定していると、バトルのとき、味方を攻撃してしまう恐れがある。逆に、⬅、⬉、⬋方向に固定した場合は、味方の回復を担当するはずのキャラクターが敵を回復させてしまうという結果になりかねない。こういった事態を避けるためにも、左スティックを固定した方向に合わせて、「敵しか対象にできないコマンド」「味方しか対象にできないコマンド」などを選ぶようにしよう。

⬅最悪のときは、味方を攻撃して全滅してしまうことも。コマンド選びは慎重に

➡「祈る」は味方しか対象にできないので、敵に対して使ってしまう心配はない。

自動レベル上げにオススメの場所と戦いかた

以降のページのリストの見かた

STORY ❶Lv.2 ❷ ❸ ❹入力方向 ❺適正レベル ❻99までの所要時間 ❼ ❽

❶**ストーリーレベル**……自動レベル上げを行なえるストーリーレベル。
❷**マップ名**……自動レベル上げを行なえるマップ名。
❸**場所**……自動レベル上げを行なえる具体的な場所
❹**入力方向**……左スティックを入力すべき方向。
❺**適正レベル**……記載した戦いかたで自動レベル上げを安全に行なうために必要なレベル。
❻**Lv.99までの所要時間**……自動レベル上げを、記載した戦いかたで適正レベルからはじめた場合に、全員のレベルが99になるまでにかかるおおまかな時間。
❼**戦いかた**……自動レベル上げに必要な装備や、バトルで使用するコマンド、あらかじめ修得しておくべきアビリティの例。
❽**解説**……そのほかのこまかい注意点など

STORY Lv.1
3-2 ルカ・2番ポート

適正レベル 全員1以上 ／ Lv.99までの所要時間 13900時間前後

入力方向 (なし)

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	—	歩みはじめる者	歩みはじめる者
ドレス	—	シーフ	戦士
アクセサリ	—	なし	なし
	—	なし	なし
使用コマンド	—	「戦う」	「戦う」
修得しておくアビリティ	—	—	—
	—	—	—

ここで自動レベル上げを行なうには、連射機能付きコントローラが必要。写真の位置で◯ボタンを連射させておけば、近寄ってくる戦闘員とのバトルをこなしつつ、モーグリの着ぐるみを調べることで回復できる。得られるEXPは少なく、レベルアップはミッション終了後、しかもユウナがいない(＝ユウナのレベルは上がらない)という欠点はあるが、ゲーム中最速のタイミングで自動レベル上げを行なえるのがメリットだ。

STORY Lv.1
10-15 マカラーニャ湖・旅行公司前

適正レベル 全員1以上 ／ Lv.99までの所要時間 241時間前後

入力方向 ↙

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	炎の戦鬼
ドレス	白魔導士	戦士	戦士
アクセサリ	氷の指輪	氷の指輪	氷の指輪
	なし	なし	なし
使用コマンド	「祈る」	「戦う」	「戦う」
修得しておくアビリティ	—	—	—
	—	—	—

得られるEXPは少なめだが、24時間あればLv.40は軽く超えるので、序盤のかせぎ場所としては十分。出現する敵も弱く、ほとんどの場合「祈る」だけで回復は十分追いつく。ただし、エレメンタル種族がオーバーソウルしたときだけは非常に危険。無策だと、Lv.7程度では全滅の可能性もある。対策として、ミッション❸【キノコ岩魔物退治!】で「炎の戦鬼」を入手し、マカラーニャの森でヒュージゲルから氷の指輪を盗んでおくこと。

STORY Lv.2
10-15 マカラーニャ湖・旅行公司前

適正レベル 全員1以上 ／ Lv.99までの所要時間 123時間前後

入力方向 ↙

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	炎の戦鬼
ドレス	白魔導士	戦士	戦士
アクセサリ	氷の指輪	氷の指輪	氷の指輪
	なし	なし	敵よせの腕輪
使用コマンド	「祈る」	「戦う」	「戦う」
修得しておくアビリティ	—	—	—
	—	—	—

敵よせの腕輪を装備しておけば、ランダムエンカウントの頻度が極端に上がり、効率よくかせげるようになる。あらかじめミッション❸【オアシス調査】をコンプリートし、敵よせの腕輪を入手しておこう。

出現するモンスターはSTORY Lv.1のときとほとんど同じで、「炎の戦鬼」と氷の指輪さえあれば、安全に自動レベル上げを行なえる。「炎の戦鬼」はSTORY Lv.1のうちに忘れずに入手しておくこと。

STORY Lv.2
9-1 雷平原・南部

適正レベル	Lv.99までの所要時間
全員28以上	56時間前後

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	雷の魔獣	雷の魔獣	雷の魔獣
ドレス	白魔導士	戦士	戦士
アクセサリ	妖精のピアス	黒のチョーカー	黒のチョーカー
	なし	なし	敵よせの腕輪
使用コマンド	『祈る』	『戦う』	『戦う』
修得しておくアビリティ			

入力方向: ↖

10-15マカラーニャ湖・旅行公司前よりもはるかに効率よくEXPをかせげる。レベルが十分で、左記の装備がそろっているなら、STORY Lv.2での自動レベル上げにはこの場所がオススメだ。黒のチョーカーは、シャンタクから盗むか、フライアイを倒して入手しよう。なお、ヘルム種族がオーバーソウルすると、アイテムを破壊する攻撃を使ってくる。フェニックスの尾やエーテルがある程度失われることは覚悟するように。

STORY Lv.3
2-13 キーリカ寺院・試練の間

適正レベル	Lv.99までの所要時間
全員22以上	31時間前後

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	雷の魔獣	雷の魔獣	雷の魔獣
ドレス	シーフ	シーフ	シーフ
アクセサリ	なし	なし	敵よせの腕輪
	なし	なし	なし
使用コマンド	『戦う』	『戦う』	『戦う』
修得しておくアビリティ	『さきがけ』	『さきがけ』	『さきがけ』
	『先制』(※1)	『先制』(※1)	『先制』(※1)

入力方向: ↙

出現する敵はホーントとパリカーだけ。パリカーは「サンダラ」しか使わず、ホーントは最初にかならず「死の宣告」を使うので、雷属性との相性を無効か吸収にしておき、ホーントが2回目の行動を実行する前に倒せば、ダメージを受けずにすむ。STORY Lv.2までに「雷の魔獣」を入手していないなら、雷神の指輪などで代用すること。なお、2番目のデーヴァを倒してからでないとランダムエンカウントが発生しないので注意。

STORY Lv.3
1-18 ビサイド寺院・試練の間

適正レベル	Lv.99までの所要時間
全員26以上	36時間前後

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	雷の魔獣	雷の魔獣	雷の魔獣
ドレス	白魔導士	シーフ	シーフ
アクセサリ	なし	なし	敵よせの腕輪
	なし	なし	なし
使用コマンド	『祈る』	『戦う』	『戦う』
修得しておくアビリティ	―	『さきがけ』	『さきがけ』
		『先制』(※1)	『先制』(※1)

入力方向: ↖

キーリカ寺院とちがってザルワーンも出現するため、安全にいくなら白魔導士が必要。攻撃役のキャラクターが減るぶん、適正レベルはキーリカ寺院よりも高めだ。レベルアップの速度でもキーリカ寺院におとるが、キーリカ寺院で自動レベル上げができるのは、ミッション13【寺院の魔物を退治せよ!(キーリカ寺院)】をコンプリートするまで。STORY Lv.3でそのあと自動レベル上げを行なうなら、こちらを利用しよう。

※1 誰かひとりが修得していればいい

STORY Lv.4

7-1 幻光河・南岸の道

適正レベル	Lv.99までの所要時間
全員31以上	25時間前後

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	雷の魔獣	雷の魔獣	雷の魔獣
ドレス	白魔導士	[illegible]	[illegible]
アクセサリ	星のペンダント	星のペンダント	敵よせの腕輪
	[illegible]	[illegible]	[illegible]
使用コマンド	祈る	戦う	戦う
修得しておくアビリティ	—	さきがけ	さきがけ
	—	先制[illegible]※1	先制[illegible]※1

入力方向

STORY Lv.4ではバトルを行なえる時期がかぎられており、場所も幻光河か雷平原に限定される。雷平原は自動レベル上げには危険なので避けよう。幻光河でも、安全に自動レベル上げを行なうには、それなりの準備が必要だ。なお、借金取りたちが「まだ南岸にいるはずだ」と話し合っているのを聞いてから、トーブリがホバーで走り去るのを見るまでのあいだは、ランダムエンカウントが発生しない。

STORY Lv.5

10-15 マカラーニャ湖・旅行公司前

適正レベル	Lv.99までの所要時間
全員22以上	23時間前後

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	歩みはじめる者	歩みはじめる者	歩みはじめる者
ドレス	白魔導士	戦士	戦士
アクセサリ	星の腕輪	星の腕輪	星の腕輪
	[illegible]	沈黙の衝撃	敵よせの腕輪
使用コマンド	「祈る」	「戦う」	「戦う」
修得しておくアビリティ	—	—	

入力方向

星の腕輪のおかげで、バービュートの攻撃以外ではダメージを受けない。沈黙の衝撃を装備して「戦う」で攻撃すれば、ブルーエレメンタルやホワイトプリンが、跳ね返った魔法で回復してしまうという事態も防げる。ちなみに、ふたりの戦士は、どちらもほかのドレスで代用してかまわない(ただし、少なくとも一方が「戦う」を使えることが条件)。つまり、EXPのついでに、いろいろなドレスでAPもかせげるわけだ。

STORY Lv.5

16-7 異界の核

適正レベル	Lv.99までの所要時間
全員1以上	4時間前後

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	街道の風	歩みはじめる者	歩みはじめる者
ドレス	ガンナー	[illegible]	[illegible]
アクセサリ	[illegible]	[illegible]	敵よせの腕輪
	[illegible]	[illegible]	[illegible]
使用コマンド	[illegible]	戦う	戦う
修得しておくアビリティ	[illegible]	「さきがけ」	「さきがけ」
		先制[illegible]※1	先制[illegible]※1

入力方向

異界の核では、ほかの場所とはケタちがいの速さでEXPをかせげる。ただし、出現する敵が強すぎるので、安全に自動レベル上げを行なうには左記の装備が欠かせない。実行するなら、強くてニューゲームをくり返すことで、必要な装備をそろえておこう。なお、あらかじめユウナたち全員をピンチ状態にし、コンフィグのATBを「ウェイト」、ATBスピードを「おそい」、カーソルを「記憶」にしておくことも忘れずに。

※1……誰かひとりが修得していればいい

1回のバトルでのレベルアップ回数の限界に挑戦！

◎1回のバトルで得られるEXPは最大いくつ？

バトル1回でのレベルアップ回数を増やすなら、多くのEXPを得られるバトルを行なう必要がある。下の表は、倒したときに多くのEXPを入手できるモンスターの組み合わせをまとめたもの。1位のヴェグナガン(脚)+ターレットA、B、Cを、『EXP2倍』か『なんでも2倍』を持って倒せば、1回のバトルで60000ものEXPを入手することが可能だ。

◇多くのEXPを入手できる組み合わせ

順位	モンスターの組み合わせ	EXP
1位	[illegible](脚)+ターレットA+ターレットB+ターレットC	30000
2位	OS すべてを捨てし者	13000
3位	[illegible]	10000
4位	OS [illegible]ウントマイマイ	9000
4位	すべてを捨てし者	9000
4位	[illegible]+マグ	9000

※ OS はオーバーソウル時を表す

◎最低レベルでヴェグナガン(脚)戦にのぞむには

入手したEXPの量が同じでも、そのときのレベルによって、レベルアップの回数には差が出る。できるかぎり低いレベルでヴェグナガン(脚)+ターレットA、B、Cとのバトルにのぞみ、レベルアップの回数を増やしたい。

『ニューゲーム』でゲームを開始した場合、ヴェグナガン(脚)+ターレットA、B、C戦での最低レベルは1·1·4となる(→P.127)。しかし、『強くてニューゲーム』なら、レベルをさらに低い1·1·2にすることも可能なのだ。低レベル攻略で入手するEXPの具体的な量は下の表のとおり。バトルNo.1と2では、リュックが『やるきをぬすむ』を使って[illegible]戦闘員をバトルから除外し、バトルNo.5以降は、ミネルバビスチェかスペシャルドレスでEXPの入手を避ければいい。

◇低レベル攻略で入手するEXPの量

No.	モンスター	EXP	
		ニューゲーム	強くてニューゲーム
1	[illegible]+異戦闘員×2	5	3
2	異戦闘員×2	2	0
3	[illegible]+サノ[illegible]ルカ	6	6
4	[illegible]ルカ	8	8
5	[illegible](カカセト遺跡)+サノ[illegible]カカ[illegible]遺跡)+[illegible]、カカセト遺跡)	40	0
6	異戦闘員×2+ヘビマ[illegible]ンカン×2	4	0
7	異戦闘員+ヘビマ[illegible]ンカン×3	4	0
8	[illegible]	26	0
合計		95	17

※ No.はP.131～132のものに対応

COLUMN 『ニューゲーム』で『やるきをぬすむ』を修得すると？

余談ではあるが、『ニューゲーム』からの低レベル攻略でも、バトルNo.5の前に『やるきをぬすむ』を修得し、下のどちらかのパターンでEXPを振りわければ、P.126～156のLv.1·1·4とはちがった形での「平均Lv.2」を実現できる。

◇『やるきをぬすむ』を修得した場合に可能なEXPの振りわけかた

バトルNo.	パターンA			パターンB		
	ユウナ	リュック	パイン	ユウナ	リュック	パイン
1	0	5	0	0	0	5
2	0	0	2	0	0	2
3	0	6	0	0	0	6
4	0	8	0	0	0	8
5	0	0	40	40	0	0
6	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0
8	0	0	26	26	0	0
合計	0	19	68	66	0	21
レベル	1	2	3	3	1	2

◎Lv.1·1·2でヴェグナガン(脚)を倒す方法

次ページでは、Lv.1·1·2でヴェグナガン(脚)とターレットを倒すためのゲームの進めかたを、具体的に解説する。P.171にまとめたアクセサリなどは、事前に『強くてニューゲーム』をくり返してそろえておくこと。引き継いだ装備などを使えるぶん、『ニューゲーム』での低レベル攻略よりもはるかに簡単なはずだ。

COLUMN アクセサリなどを効率よく集める方法

下記のどちらかを実行してから『強くてニューゲーム』を再度はじめると、ソフトリセットの直前の状態が引き継がれる。この性質を利用し、「『強くてニューゲーム』を開始→目当てのものを入手→ソフトリセット」をくり返せば、エンディングまでに入手できる数がかぎられているもの(ミネルバビスチェなど)でも、比較的簡単に集めることが可能だ。

◇『強くてニューゲーム』を速いサイクルでくり返す方法

- 『強くてニューゲーム』でゲームを開始したあと、任意の時点でソフトリセット
- 『強くてニューゲーム』でゲームを開始したことがあるプレイデータをロードしたあと、任意の時点でソフトリセット

Lv.1・1・2でヴェグナガン(脚)とターレットを倒すための進行手順

ルカ　ミッション[illegible]【リザルトプレート[illegible]】をコンプリートするまで

EXPを入手するひとり以外は、バトル終了時に戦闘不能状態になるように戦う。リュックが『やるきをぬすむ』を修得していない場合は、下記のⒶかⒷのどちらかのようにEXPを振りわけること。

◆『やるきをぬすむ』がない場合のEXPの振りわけかた

Ⓐ男戦闘員×2戦でのEXPをパインが、それ以外のバトルでのEXPをリュックが入手する
ⒷすべてのバトルでのEXPをパインが入手する

飛空艇～ガガゼト遺跡　ウノー(ガガゼト遺跡)＋サノー(ガガゼト遺跡)＋ルブラン(ガガゼト遺跡)戦の前まで

以降のバトルでEXPの入手を避けつつ確実に勝つために、ここで準備を整えておく。具体的には、装備と『コンフィグ』を下記のように変更すればいい。

◆装備

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	街道の風(※1)	街道の風(※1)	街道の風(※1)
ドレス	アイテムシューター	(自由)	(自由)
アクセサリ	ミネルバビスチェ	退魔の腕輪	ミネルバビスチェ
	キューソネコカミ	ミネルバビスチェ	(自由)

※1……『勇者の騎行』でも可

◆コンフィグの設定

項目	設定
ATB	ウェイト
ATBスピード	おそい
カーソル	記憶

ガガゼト遺跡～異界　ヴェグナガン(脚)を倒すまで

物語を進めるうえで必要なことだけを行なっていく。バトルは下記の手順で進めよう。

❶バトルの直前にユウナをピンチ状態にする

血ぬられた……や、しばりたす……を2個あわせて装備すると、最大HPが通常時の20%に減少し、残りHPも同じ値になる。そのあとでアクセサリをミネルバビスチェとキューソネコカミにもどせば、最大HPだけがもとの値にもどり、ピンチ状態になる(＝キューソネコカミが効果を発揮するようになる)のだ。

▼

❷バトルを開始する

▼

❸ユウナがアイテムで敵を攻撃して倒す

『さきがけ』と『アイテムLv.2』さえあれば、ほぼ確実にユウナが最初に行動できる。HPが10000以上ある敵には、複数回ダメージを与えるアイテムを使おう。ただし、ダメージを吸収されたり無効化されないよう、属性には注意すること。全員がミネルバビスチェを装備していれば、EXPを入手してしまう心配はない。

なお、ミネルバビスチェを装備しているせいで攻撃力が1になっているため、ほとんどの場合、タイプが物理の攻撃で与えるダメージはゼロになる(＝キューソネコカミの効果が発揮されない／→P.460)。よって、タイプが物理の『戦う』や『クイックトリガー』は役に立たないので注意しよう。

異界　[illegible]

このバトルは、勝利すれば、目標となる「ヘルアーン」をかなえる。下記の手順が、もっとも勝率の高い戦法だ。

❶バトルの直前に全員をピンチ状態にする

キューソネコカミの効果を利用するために、全員がピンチ状態になっておく。これまでと同じように、血ぬられた……や、しばりたす……を活用するといい。

▼

❷装備を変更する

装備を下記のように変更する

◆装備

	ユウナ	リュック	パイン
リザルトプレート	街道の風(※2)	街道の風(※2)	街道の風(※2)
ドレス	ギャンブラー	ギャンブラー	ギャンブラー
アクセサリ	星の腕輪(※3)	星の腕輪(※3)	星の腕輪(※3)
	キューソネコカミ	キューソネコカミ	キューソネコカミ

※2……『勇者の騎行』でも可
※3……リボンでも可

▼

❸バトルを開始する

▼

❹全員が英雄の薬を自分に使用する

まず、全員が無敵状態になる。英雄の薬の持続時間は本来ならあまり長くないが、「ひとりが行動中に、別の誰かが準備時間を終わらせる」ということをくり返せば、バトル終了まで無敵状態がつづく(→P.466)。なお、ヴェグナガン(脚)の『ブレイク』『ハーサク』『スロウ』は無敵状態では防げないが、星の腕輪かリボンを装備していれば怖くない。

⬅上記の装備と英雄の薬さえあれば、ヴェグナガン(脚)やターレットのあらゆる攻撃を完全に防げる

▼

❺『トゥーダイス』でターレットA、B、Cを倒す

『トゥーダイス』は、ターレットにも届き、ダメージを複数回与えることが可能で、しかも軽減手段がない(ターレットが物理無効状態や魔法無効状態になっていてもダメージを与えられる)。ターレットを攻撃するには最適だ。

⬅キューソネコカミ＋『トゥーダイス』で、強敵のターレットもラクラク倒せる

▼

❻『トゥーダイス』でヴェグナガン(脚)を倒す

ヴェグナガン(脚)を倒すと、その時点でバトルが終わってしまう。ターレットはかならず先に倒しておくこと。

◇左ページの攻略に必要なもの

分類	名前	個数	修得するキャラクター	おもな入手方法／修得方法
ドレスフィア	「アイテムシューター」	1個以上	―	●ミッションK【遺跡の魔物をおっぱらえ!】をコンプリートする
	「ギャンブラー」	1個以上	―	●STORY Lv.3のスフィアブレイク大会で優勝する ●STORY Lv.5のルカで、シンラにスフィアブレイクで勝つ
リザルトプレート	「街道の風」	―	―	●ミッションK【遺跡の魔物をおっぱらえ!】をコンプリートする
アクセサリ	星の腕輪	計3個以上	―	●ハーピュートに「わいろ」か「オメテトウ!」で帰っていただく ●STORY Lv.3の13-9ナギ平原・洞窟の奥で宝箱を開ける ●サブイベント「フリッツホール」の賞品としてもらう
	リボン		―	●12-11アンダーヘヘル・封印施設(下層1)で宝箱を開ける ●アンラ・マンユを倒す ●あばれオチュー、アルテマウェポン、オメガウェポンに「わいろ」か「オメテトウ!」で帰っていただく
	血ぬられた……	計2個以上	―	●12-17アンダーヘヘル・牢獄で宝箱を開ける
	しぼりだす……		―	●12-13アンダーヘヘル・封印施設(下層3)で宝箱を開ける
	ミネルバビスチェ	3個以上	―	●STORY Lv.1で、トーブリに話しかける前に、ミッションC【輸送車を護衛!】をすべての輸送品を守ってコンプリートする。さらに、STORY Lv.2でミッションJ【楽団員を探せ!】をコンプリートしたあと、10-1マカラーニャの森・南部にいるハイペロ族に話しかける
	キューソネコカミ	3個以上	―	●7-2幻光河・南岸にいるトーブリに話しかけず、かつミッションC【輸送車を護衛!】を行なっていない状態でSTORY Lv.1をコンプリートし、STORY Lv.2の飛空艇で楽団員を運ぶときに、トーブリもエレベーターまで運ぶ
消費アイテム	やすもの手榴弾(全体にダメージを与えるものなら何でもいい)	計34個以上	―	●鉄巨人、キャノンバイパーなどを倒す ●ショットパイソン、上級男戦闘員、上級女戦闘員などから盗む ●クアトロホーンに「わいろ」か「オメテトウ!」で帰っていただく ●青空公司、銀色公司の景品をもらう
	水の魔石(ダメージを複数回与えるものなら何でもいい)	計6個以上	―	●ブルーエレメンタル、ティニクチスなどを倒す ●クンフ・クァィメス、ティニクチスなどから盗む ●ノルーブリン、サハギン、ブルーエレメンタルに「わいろ」か「オメテトウ!」で帰っていただく
	英雄の薬	3個以上	―	●ターレットA、ターレットB、ターレットCを倒す ●シューインから盗む
アビリティ	「アイテムLv.2」(アイテムシューター)	―	ユウナ	●「アイテムLv.2」にAPを30ためる
	「EXP2倍」(ギャンブラー)	―	全員	●「EXP2倍」にAPを80ためる
	「トゥーダイス」(ギャンブラー)	―	全員	●「トゥーダイス」にAPを20ためる

※赤字はオーバーソウル時のみ、青字は通常時のみ、黒字は通常時とオーバーソウル時の両方またはオーバーソウルしないモンスターであることを表す

◎レベルは何回上がったか?

Lv.1・1・2のときに60000のEXPを得ると、レベルは下記のように上がる(→P.449)。たった1回のバトルで、合計なんと103回ものレベルアップが行なわれるのだ。

◇レベルアップの結果

キャラクター	レベルの変化	レベルアップの回数
ユウナ	1→35	34回
リュック	1→36	35回
パイン	2→36	34回
合計		103回

※ミッションIのバトルでのEXPの振りわけかたによっては、表内のリュックとパインの結果が入れかわる

⬆➡ものすごい勢いでレベルが上がっていく。レベルアップが速すぎて、最初のうちは表示がまったく追いつかないほどだ。

ギルで 全バトルを突破しよう!

ギルを消費するという風変わりなコマンドだけで、エンディングまでのバトルを勝ち進むことはできるのか!? 関連するアビリティの性質をはじめ、所持金の増やしかたなど、ギルにまつわる情報を知りつくし、スピラを[illegible]の力で救うという"究極の幻想"に挑戦してみよう。

ギルを消費して攻撃

ギルの力でクリアするには?

ギルを消費するアビリティの種類

バトル中に使えるアビリティのうち、ギルを消費するものは『銭投げ』と『わいろ』の2種類。それぞれの効果は下の表のとおりで、『わいろ』は特定のモンスターには無効化されてしまうが、『銭投げ』は相手が無敵状態でないかぎり無効化されない。そのため、ギルを消費するアビリティだけで、エンディングまでのバトルを勝ち進むことができるのだ。なお、『逃げる』はギルを消費しないアビリティなので、この提案では使用しない。

『銭投げ』と『わいろ』の効果

アビリティ	効果
銭投げ	投げた金額に応じた量のダメージを1体の敵に与える
わいろ	払った金額に応じた確率で1体の敵に帰っていただく(バトルから除外する)。同時に、その敵からアイテムやアクセサリがもらえる

←『銭投げ』で敵に与えるダメージ量は、どんな敵にも軽減されず、ランダムで変わることもない

ギルの力で敵に帰っていただく

→『わいろ』に成功すれば、それだけで敵がいなくなるが、成功させるには、それなりの金額が必要

プレイは『強くてニューゲーム』で

ギルの力で戦うには、『銭投げ』が使えるサムライと『わいろ』が使えるギャンブラーのドレスフィアが不可欠。しかし、これらはSTORY Lv.3まで手に入らないので、STORY Lv.1からギルの力で戦うには、いったんゲームをクリアして『強くてニューゲーム』ではじめる必要がある。

COLUMN 『銭投げ』と『わいろ』に関する計算式

『銭投げ』で与えるダメージ量と『わいろ』に成功する確率は下の計算式で決まる。どちらのアビリティを使う場合でも、敵のHPが高いほど勝つのに必要な金額が大きくなるのだ。

『銭投げ』で与えるダメージ量

(22×投げた金額×√投げた金額)
÷(20×√投げた金額+投げた金額)

※小数点以下切り捨て
※投げた金額が大きいときは誤差が生じる

『銭投げ』で特定のダメージを与えるのに必要な金額

$$\left(\frac{\sqrt{a\times(a+80)}+a}{2}\right)^2$$

※a=与えるダメージ量÷22
※小数点以下切り上げ
※ダメージ量によっては誤差が生じる

『わいろ』に成功する確率

$$\frac{\text{払った金額}\times256\div(\text{対象の最大HP}\times5)-64}{256}$$

※分子は小数点以下切り捨て

戦いかたを考える

◎必要な装備を用意する

『銭投げ』で1万以上のダメージを与えるには、オートアビリティ『ダメージ限界突破』を持つリザルトプレートやアクセサリが必要となる。また、余計なバトルでギルをムダづかいしないように、オートアビリティ『エンカウントなし』も持っておきたい。そのうえで、オートアビリティ『さきがけ』を持つ装備や、すばやさを上げる装備を利用し、敵より先に攻撃していこう。場合によっては、チタンバングルなどのアクセサリで最大HPを上げて、敵の攻撃に耐えることも大事だ。

◇用意しておきたい装備

効果	該当する装備
オートアビリティ「ダメージ限界突破」を持つ	●リザルトプレート「君臨する者」 ●リザルトプレート「天地の破壊者」 ●インビンシブル（アクセサリ）
オートアビリティ「さきがけ」を持つ	●リザルトプレート「街道の風」 ●リザルトプレート「勇者の騎行」 ●ダッシューズ（アクセサリ）
すばやさがアップする	●リザルトプレート「吹きすさぶ風」 ●剣技の真髄（アクセサリ） ●ダッシューズ（アクセサリ）　など
最大HPがアップする	●チタンバングル（アクセサリ） ●ミスリルバングル（アクセサリ）　など
オートアビリティ「エンカウントなし」を持つ	●退魔の腕輪（アクセサリ）

◎アビリティを使う回数も考える

バトルに勝つための金額は、1体の敵に『銭投げ』や『わいろ』を何回使うかによって変わる。1体あたりの回数を増やせば必要額は減るが（右記参照）、敵の攻撃を受ける回数も多くなってしまう。安全性を考えるなら「敵1体につき1回」で戦おう。

◇敵1体を1回で倒す（帰っていただく）方法

使うアビリティ	方法
銭投げ	敵のHP以上のダメージを与えるのに必要な金額を投げる
わいろ	確実に成功する金額（敵の最大HPの6.25倍以上）を払う

←「銭投げ」を使うときは、敵のHPと同じ量のダメージを与える（HPをゼロにする）ようにギルを投げよう

COLUMN　ギルを節約する方法❶

バトルが長引いてもかまわないのであれば、1体の敵にアビリティを使う回数を増やして、必要額を減らすといい。極端な例だが、下のように行動すると、必要額を限界まで切り詰められるのだ。

◇必要額を切り詰める方法

使うアビリティ	方法
銭投げ	1〜4ギルずつ投げる「1ギルあたり1」のダメージを与えることが可能
わいろ	対象の最大HPの約1.3倍（325／256）のギルを払う。この場合の成功率は1／256。失敗したら、さらに1ギルずつ払えばいい（毎回1／256の確率で成功の判定が行なわれ、払った金額の合計によっては確率が上がることもある）

例 秘宝のガーディアン（最大HP：2886）に勝つための必要額のちがい

使うアビリティ	使用する回数	
	1回のみ	制限なし
銭投げ	22146ギル	2886ギル以上
わいろ	18038ギル	3664ギル以上

COLUMN　ギルを節約する方法❷

アクセサリのキューソネコカミを装備して、さらにピンチ状態（残りHPが最大HPの1／3未満）になっていると、「銭投げ」で1ギル投げるだけで敵に9999のダメージを与えることができる（0ギル投げたときのダメージ量はゼロ）。ただし、ピンチ状態のまま戦うのは危険なので、敵によってはキューソネコカミに頼らずに進めたほうがいいだろう。

←キューソネコカミ装備＆ピンチ状態で1ギルだけ投げる。

→本来なら1のダメージが9999に変化

必要なギルを用意しよう

✪使うギルの総額は?

余計なバトルはせず、1体の敵を1回の『銭投げ』で倒していく場合、クリアまでに必要な金額の合計は下記のようになる(各バトルでの必要額はP.175～177に掲載)。『銭投げ』と『わいろ』を使いわければ、必要額をさらに減らせるが、どちらにしても1500万以上のギルが必要だ。

✧エンディングまでの必須バトルを「銭投げ」で突破するために準備すべき金額

1546万9708ギル

※使う金額の合計から敵が落とすギルの合計を引いたもの
※敵がオーバーソウルしたときの必要額は右ページに掲載
※『わいろ』と使いわけた場合は1513万5060ギル必要

⬅物語の後半になると、ほとんどの敵に10万以上のギルを使うことになる。

✪ギルをかせぐには?

エンディングまでのすべての必須バトルをギルで突破するには、1500万以上のギルを持ったままゲームをクリアしたときのプレイデータが必要となる。しかし、ふつうにゲームを進めても、そこまでの金額は手に入らない。右記の方法を使ってギルをかせいでおこう。

⬅必要なギルをかせいだら、ゲームをクリアしてプレイデータをセーブしよう。これで準備は完了だ。

COLUMN 所持金の上限は?

右記の方法を使えば大量のギルが得られるが、かなりの時間を費やしても所持金いっぱいまでかせぐのは難しい。なぜなら、所持金の上限が「9億9999万9999ギル」に設定されているからだ。

COLUMN ギルのかせぎかた

オオアカ屋の商品を転売する

STORY Lv.1～2でオオアカ屋を飛空艇にかくまい、その借金がゼロになるまで商品を買うと、商品の値段が標準価格の10%になる。しかも、それらの売値は標準価格の25%のままなので、オオアカ屋でアイテムを買い、そばにあるマスターのショップで売れば、1個につき標準価格の15%相当のギルがもうかる。とくに、ハイポーションと聖水を99個ずつ買っては売ることをくり返せば、1分間に3万前後のペースでギルをかせげるのだ。

⬅バトルをする必要がないうえに効率もいい。とは言え1500万ギルを得るには10時間ほど必要。

「オメデトウ!」でかせぐ1

ギャンブラーの「ランダムスロット」で7の目をそろえて「オメデトウ!」が発動すれば、敵に帰っていただけるうえに、ギル、アイテム、アクセサリが手に入る。さらに、そのときに入手したアイテムやアクセサリも売って、ギルを得るといい。

「オメデトウ!」でかせぐ2

「わいろ」を無効化する敵に「オメデトウ!」を使うと、敵が帰ることなく、ギルを入手する効果だけ発生する。しかも、「オメデトウ!」を使い直せば、その敵から再度ギルが入手できるのだ。レベルの高いモンスターのいるバトルでは、1回の使用で数万ギルもらえることもあり、7の目を連続でそろえれば1分間に30万前後のペースでギルがかせげる。

⬅新たな洞窟は「オメデトウ!」で大量のギルが得られる敵ばかり出現する場所なので活用したい。

「スフィアブレイク」のコインを売る

サブイベント「スフィアブレイク」の試合で時間切れかターンオーバーで負けると、所持しているヘルムコインの枚数と価格が「4番目にエントリーしていたコイン」と同じになる。この現象を利用して、ヘルムコインを増やして売るという手順をくり返せば、ギルをかせぐことが可能。ただし、コインの価格を上げたり枚数を増やしたりするのはかなりの手間なので、効率はそれほど良くない。

いよいよ「ギルで全バトルを突破」に挑戦する

✪最初のミッションだけはふつうに戦う

ミッション■1【リザルトプレート奪還作戦！】では、装備を自由に変えられず、サムライやギャンブラーのドレスを使うことが不可能になっている。このときだけは別の攻撃で戦うしかない。

✪コンフィグでの設定を確認しておく

安全に戦うためにも、メニュー画面の『コンフィグ』にある「ATB」の設定を「ウェイト」にしておこう。これで、使う金額を選ぶあいだはバトル中の時間が進まなくなり、敵に攻撃されずにすむ。

✪オーバーソウル対策を忘れずに

敵がオーバーソウルすると、最大HPが高くなって『銭投げ』や『わいろ』で使う金額が下の表のように増えてしまう。ギルをよぶんに用意していないときは、敵がオーバーソウルする（敵が行動可能になる）よりも先に倒すしかない。

また、『強くてニューゲーム』で開始するためのプレイデータを作る直前に、下記の種族のモンスターをオーバーソウルさせてから倒しておくのもいい。こうすれば、その種族のモンスターは、しばらくオーバーソウルしなくなるのだ。

◇オーバーソウルした敵を倒す（帰っていただく）のに必要な金額

モンスター名	種族	オーバーソウルに必要なカウント（※1）	オーバーソウル時の最大HP	必要な金額の変化（※2）	
				銭投げ	わいろ
ボリスハイダー	クモ	8体	804	1189→2592	3000→5025
フレイムドラゴン	ドラゴン	6体	1883	3543→10470	6125→11769
秘宝のガーディアン	聖獣	10体	4030	22146→40552	18038→25188
ホワイトプリン	プリン	20体	2113	1761→12778	3907→13207
スキンク	トカゲ	18体	2328	2997→15135	5513→14550
バーティゴ	邪眼	10体	2352	2037→15410	4300→14700
魔法のガーディアン	聖獣	6体	7864	34346→141712	（無効）
サラマンデル	ドラゴン	6体	14243	364152→444658	80313→89019

※1……自身と同じ種族のモンスターをこの数だけ倒すと、オーバーソウルするようになる
※2……矢印の左側は、オーバーソウルしていないときに必要な金額

ギルで全バトルを突破するための進行手順

手順の見かた

❶進行手順……『銭投げ』や『わいろ』だけでバトルを勝ち抜くための進めかた。こまかい手順や順不同かどうかは省略している。
❷バトルNo.……この提案における必須バトルの通し番号。同じ番号のついたモンスターが同時に出現する。
❸モンスターデータ……戦うモンスターの最大HPと倒したときに落とすギル（『わいろ』成功時は落とさない）。
❹必要額……アビリティを1回使って1体の敵を倒す（確実に帰っていただく）のに必要な金額。『銭投げ』だけで戦う場合と、必要額が少なくなるように『わいろ』も併用する場合の両方を掲載している。
❺収支……それまでのバトルで勝利時に入手できる金額の合計から消費した金額の合計を引いたもの。

ST LV.	進行手順
1	Ⓐルカでミッション■1【リザルトプレート奪還作戦！】をコンプリートする

No.	モンスター名	最大HP	落とすギル	『銭投げ』のみ 必要額	『銭投げ』のみ 収支	『わいろ』も使う 必要額	『わいろ』も使う 収支
1	男戦闘員	29	30	（使えない）	+160	（使えない）	+160
1	男戦闘員	29	30	（使えない）		（使えない）	
1	？？？？	82	100	（使えない）		（使えない）	
2	男戦闘員	13	30	（使えない）	+220	（使えない）	+220
2	男戦闘員	13	30	（使えない）		（使えない）	
3	ウノー（ルカ）	97	60	（使えない）	+340	（使えない）	+340
3	サノー（ルカ）	86	60	（使えない）		（使えない）	
4	ルブラン（ルカ）	130	180	（使えない）	+520	（使えない）	+520

ST LV.	進行手順
1	Ⓑ飛空艇で装備を変える
	Ⓒカガゼト山でミッション2【ルブラン一味と競争!】をコンプリートする
	Ⓓビサイド島でミッション3【ワッカを探せ!】をコンプリートする
	Ⓔザナルカンド遺跡でミッション4【お宝スフィアゲット!】をコンプリートする
	Ⓕキーリカ島でミッション5【すんごいスフィアを奪え!】をコンプリートする
2	Ⓖスフィアを新エボン党に返す
	Ⓗジョゼ寺院でミッション7【戦闘服を手に入れろ!(ジョゼ街道)】をコンプリートする
	Ⓘビーカネル砂漠でミッション8【オアシス調査】をコンプリートする
	Ⓙカガゼト山でミッション9【戦闘服を手に入れろ!(ガガゼト山)】をコンプリートする
	Ⓚグアドサラムでミッション10【盗られたら盗り返す!】をコンプリートする
	Ⓛベベルでミッション11【ヘヘル潜入大作戦!】をコンプリートする

	モンスター名	最大HP	落とすギル	!銭投げ!のみ 必要額	!銭投げ!のみ 収支	!わいろ!も使う 必要額	!わいろ!も使う 収支
5	ウノー(ガガゼト遺跡)	130	80	203	+398	無効	+398
	サノー(ガガゼト遺跡)	100	80	146		無効	
	ルブラン(ガガゼト遺跡)	120	250	183		無効	
6	男戦闘員	13	30	15	+354	82	+354
	ヘビマシンガン	38	10	47		無効	
	男戦闘員	13	30	15		82	
	ヘビマシンガン	38	10	47		無効	
7	女戦闘員	7	30	8	+265	44	+2[illegible]
	ヘビマシンガン	38	10	47		無効	
	ヘビマシンガン	38	10	47		無効	
	ヘビマシンガン	38	10	47		無効	
8	ボリスパイダー	480	300	1189	624	3000	624
9	フレイムドラゴン	980	300	3543	-3867	6125	386[illegible]
10	上級男戦闘員	120	30	183	-4731	750	4731
	ショットパイソン	152	10	247		無効	
	ショットパイソン	152	10	247		無効	
	ショットパイソン	152	10	247		無効	
11	上級男戦闘員	120	30	183	5595	750	559[illegible]
	ショットパイソン	152	10	247		無効	
	ショットパイソン	152	10	247		無効	
	ショットパイソン	152	10	247		無効	
12	上級男戦闘員	120	30	183	6065	750	6065
	上級男戦闘員	120	30	183		750	
	上級女戦闘員	80	30	112		500	
	上級女戦闘員	80	30	112		500	
13	秘宝のガーディアン	2886	200	22146	28011	18038	2410[illegible]
14	ゼロ式機士	1935	1000	10973	37984	無効	3407[illegible]
15	ウノー(ジョゼ街道)	1150	120	4585	-46375	無効	4246[illegible]
	サノー(ジョゼ街道)	1030	120	3837		無効	
	特級女戦闘員	167	70	279		1044	
16	サノー(ビーカネル)	1220	200	5050	51643	無効	4773[illegible]
	特級女戦闘員	167	70	279		1044	
	特級女戦闘員	167	70	279		1044	
17	特級女戦闘員	167	70	279	52532	1044	-48624
	特級女戦闘員	167	70	279		1044	
	キャノンバイパー	256	20	491		無効	
18	ウノー(ガガゼト山)	1350	200	5968	58300	無効	54392
19	ウノー(アジト入口)	1640	220	8271	-66940	無効	63032
	特級女戦闘員	167	70	279		1044	
	特級男戦闘員	232	50	430		1450	
20	ウノー(ウノー部屋)	1840	230	10063	-83127	無効	79219
	サノー(ウノー部屋)	1432	230	6584		無効	
21	ウノー(アジト最後)	1344	240	5924	-98056	無効	94148
	サノー(アジト最後)	989	240	3595		無効	
	ルブラン(アジト最後)	1380	300	6190		無効	
22	ホワイトプリン	625	72	1761	102664	3907	-98756
	スキンク	882	78	2997		5513	
23	バーティゴ	688	36	2037	106666	4300	102758
	バーティゴ	688	36	2037		4300	

Ⓑ……この時点から装備を自由に選べるので、サムライおよびギャンブラーにドレスアップできるようにして、退魔の腕輪を装備しよう。なお「ダメージ限界突破」を持つ装備は、STORY Lv.3でイクシオンと戦う直前まで必要ない

Ⓕ……キーリカ寺院の手前にある検問で暗号をまちがえると、逃走不可能なバトルがはじまってしまう。「きのぼりざる→きぼりのさる→きのぼりざる→きぼりのさる→きぼりのさる」の順に答えること

Ⓖ……スフィアを青年同盟に返すと、のちにベベルで党員たちと戦うことになる

Ⓙ……ミッションの進めかたによって敵と戦う順番が変化する

ST LV.	進行手順
2	ヘヘルでミッション11【ヘヘル潜入大作戦!】をコンプリートする
3	ヒサイト島でミッション12【寺院の魔物を退治せよ!(ヒサイト寺院)】をコンプリートする
3	キーリカ島でミッション13【寺院の魔物を退治せよ!(キーリカ寺院)】をコンプリートする
3	ジョゼ寺院でミッション14【寺院の魔物を退治せよ!(ジョゼ寺院)】をコンプリートする
4	幻光河でミッション15【トーブリをさがせ!】をコンプリートする
4	雷平原でミッション16【魔物のお客はお断り!】をコンプリートする
5	異界へ突入する
5	召喚獣を倒す
5	各ゲートの仕掛けを解く
5	ヴェグナガン(尻尾)を倒す
5	ヴェグナガン(脚)を倒す
5	ヴェグナガン(コア)を倒す
5	ヴェグナガン(頭部)を倒す
5	シューインを倒す

	モンスター名	最大HP	落とすギル	『銭投げ』のみ 必要額	『銭投げ』のみ 収支	『わいろ』も使う 必要額	『わいろ』も使う 収支
24	スキンク	882	78	2997	112504	5513	-108596
	スキンク	882	78	2997		5513	
25	砲機兵13型	1380	25	6190	124834	(無効)	-120926
	砲機兵13型	1380	25	6190		無効	
26	ゼロ式機士	1935	1000	10973	134807	無効	-130899
27	ゼロ式機士	1935	1000	10973	-144780	(無効)	140872
28	護法のガーディアン	3680	800	34346	178326	(無効	174418
29	バラライ(ベベル)	3380	1300	29429	-206455	無効	-202547
30	バハムート	8400	1000	160695	-366150	無効	362242
31	ヴァルファーレ	8430	1200	161793	526743	無効)	522835
32	デーヴァ	3230	90	27111	553764	20188	543023
33	デーヴァ	3230	90	27111	-580785	20188	563211
34	デーヴァ	3230	90	27111	-607806	20188	583399
35	デーヴァ	3230	90	27111	634827	20188	-603587
36	デーヴァ	3230	90	27111	-661848	20188	-623775
37	デーヴァ	3230	90	27111	715890	20188	664151
	デーヴァ	3230	90	27111		20188	
38	イフリート	8820	1300	176400	890990	(無効	839251
39	イクシオン	12380	1800	338798	1227988	(無効)	1176249
40	ザラマンデル	12850	930	364152	-1591210	80313	-1256562
41	シヴァ	14800	2000	479094	2068304	(無効	1733656
42	ラグ	9788	1000	215373	-2850985	無効	-2516337
	ドグ	10330	1000	238886		無効	
	マグ	12240	1000	331422		無効	
43	アニマ	36000	2000	2742750	5591735	(無効	5257087
44	ヴェグナガン(尻尾)	34200	3000	2478404	8067139	(無効	-7732491
45	ヴェグナガン(脚)	18220	3000	718631	-8782770	無効)	8448122
	ターレットA	300000	3000	倒さない		倒さない)	
	ターレットB	300000	3000	倒さない)		(倒さない)	
	ターレットC	300000	3000	(倒さない)		(倒さない)	
46	ヴェグナガン(コア)	33040	0	2315141	11097911	無効	-10763263
	ブルワークR	3000	0	倒さない		倒さない)	
	ブルワークL	3000	0	倒さない		倒さない)	
47	リダウトR	2500	0	17158	14251477	無効	13916829
	リダウトL	2500	0	17158		無効)	
	ヴェグナガン(頭)	38420	0	3119250		無効	
48	シューイン	23850	0	1218231	-15469708	(無効	15135060

- イクシオンがいる場所へ行くには、その下にある部屋で特定の台座を押せばいい。ここで関係ない台座を押すとバトルになってしまうため、あらかじめセーブをしておき、まちがった台座を押したときはリセットしてやり直そう。なお、イクシオンのHPは1万以上で、このバトルが『ダメージ限界突破』が必要になる
- ザラマンデルを『銭投げ』で倒すには36万強のギルが必要だが、『わいろ』を使うなら8万強ですむ。ちなみに、オーバーソウルする可能性があるモンスターと戦うのはこれで最後
- 異界へ行くときは、どの場所から入るのかを選ぶことになるが、どこを選んでもバトルをする回数は同じ。仕掛けのないアンダーベベルからのルートを進むのがオススメだ
- 計3か所にあるゲートには仕掛けがあり、それを解かずに近づくとアジ・ダハーカとのバトルがはじまってしまう。事前に仕掛けを解いてバトルを避けよう
- 敵が最初に使う『ノリ・メ・タンケレ』で、味方全員が1250のダメージを受ける。最大HPがそれ以下なら、装備を変えて、最大HPを上げたり『オートプロテス』を利用して耐えよう
- ヴェグナガン(脚)さえ倒せば勝利となるので、ターレットA、B、Cは無視すること
- ブルワークL、Rを倒す必要はない。ヴェグナガン(コア)だけを狙って攻撃しよう
- ヴェグナガン(頭)を倒せば勝利となるが、リダウトLとリダウトRの両方を倒すまでヴェグナガン(頭)には攻撃できないので注意
- 『アナ・オノ・サナルカント』を使われると危険だが、オートアビリティ『さきがけ』を利用すれば、その前に『銭投げ』で倒すことができる

サブイベントを極めよう!

サブイベントを"極める"とひとくちに言っても、極めかたにはいろいろある。ここでは、『スフィアブレイク』と『ガンシューティング』の、本書スタッフによる一風変わった極めかたを紹介しよう。これらを参考に、自分だけの独自の方法で、ほかのサブイベントも極めてみてほしい。

『スフィアブレイク』で最長コンボに挑戦!

✪最長コンボ向きの対戦相手は?

コンボ数を大きくするには、ターン数と消費ノルマが多い相手と対戦するといい。コンボ数は1ターンに1ずつしか増えず、また、消費ノルマが小さいと早々と勝ってしまう(=それ以上コンボをつづけられない)からだ。ターン数と消費ノルマの両方が全コアスフィアのなかでもっとも多い、すっごいコアスフィアと対戦するのがベストだろう。

⬅ターン数が30で消費ノルマが300枚のすっごいコアスフィア。これを相手に最長のコンボを狙おう

✪必要なエントリーコイン

コンボを狙う以上、「枚数コンボ」や「倍数コンボ」の特性を持ったコインは必要不可欠。これらの特性を持つコインは下記のとおりだ。ナンバーも考慮したうえで、使用するコインを決めよう。

✧「枚数コンボ」の特性を持つコイン

コイン	No
ボムコイン	1
サハギンコイン	2
ブレードコイン	3
テンタクルスコイン	3
ドレイクコイン	4
アーリマンコイン	6
バリカーコイン	7
ユウナコイン	9
キマリコイン	9

✧「倍数コンボ」の特性を持つコイン

コイン	No
モルボルコイン	3
ディフェンダーコイン	4
鉄巨人コイン	6
ピラニアコイン	6
機士コイン	8
バインコイン	9

✪最長の倍数コンボを狙うには?

試合で使うエントリーコインしだいだが、倍数コンボは、ベースコインをまったく選ばなくてもコンボを成立させつづけることが可能。以下のエントリーコインを使って、各ターンで下の表のようにコインを選択していけば、理論上の限界である24コンボをラクラク成立させられる。

❖使用するエントリーコイン(一例)

ナンバーが1、2、3、4のコイン(「倍数コンボ」の特性を持っているものを含む)

✧コインの選びかた(一例/順不同)

コアナンバー	選ぶコインのナンバー
1	1
2	2
3	3
4	4
5	1 + 4
6	2 + 4
7	3 + 4
8	1 + 3 + 4
9	2 + 3 + 4

❖本書スタッフによる倍数コンボの最長記録

24コンボ

⬅ボーナスがもっとも小さい1倍のコンボでも、25ターンで消費枚数が300枚に達する。これ以上つづけることは不可能だ

✪最長の枚数コンボを狙うには？

やりかたはいろいろあるが、3枚の枚数コンボを狙っていく方法がオススメ。ただし、コアナンバーが1になると、そのターンでコンボがとぎれてしまう。そうなった場合はあきらめて、つぎの試合で最長コンボに挑戦すること。

なお、枚数コンボの場合、エントリーコインだけを選んでいるとボーナスがゼロなので、試合には負けてしまう。しかし、最初からベースコインを選んでいくと、今度は30ターンもかけずに勝ってしまい、コンボが最長にならない。最長のコンボを成立させ、かつ試合にも勝ちたいなら、試合の後半からベースコインを1枚ずつ選んでいこう。

⬅30ターンのあいだ、一度もコアナンバーが1にならない確率は、およそ3%。それなりの運が必要だ。

❖使用するエントリーコイン（一例）

ナンバーが3、5、6、7で、「消費 倍」の特性を持っていないコイン（「枚数コンボ」の特性を持っているものを含む）

✧コインの選びかた（一例）

コアナンバー	1枚目		2枚目		3枚目
2	3	→	6	→	5
3	5	→	6	→	7
4	3	→	6	→	7
5	3	→	5	→	7
6	5	→	6	→	7
7	3	→	5	→	6
8	3	→	6	→	7
9	5	→	6	→	7

✧ターンごとにベースコインを選ぶべき枚数

ターン数	ベースコインを選ぶ枚数
1～16	0枚
17～30	1枚

❖本書スタッフによる枚数コンボの最長記録

29コンボ

⬅うまくやれば、29コンボを成立させつつきっちり勝てる

✪最長の枚数＆倍数コンボを狙うには？

枚数コンボと倍数コンボを同時に成立させつづける場合は、下記のように、2枚＆2倍のコンボを狙うといい。枚数コンボのボーナスが加わると、勝つまでのターン数が短くなるので、基本的にはエントリーコインだけでコアブレイクを狙っていこう。なお、特定の状況になると、どちらかのコンボがとぎれてしまう。そのため、最長のコンボを成立させるには、相当の運が必要になる。

❖使用するエントリーコイン

ナンバーが1、3、5、9のコイン（「枚数コンボ」「倍数コンボ」の特性を持っているものを含む）

✧コインの選びかた（一例）

コアナンバー	1枚目		2枚目
2	1	→	3
3	1	→	5
4	3	→	5
5	1	→	9
6	3	→	9
7	5	→	9
8	9	→	7（※1

※1……ベースコインを選ぶ

❖2枚＆2倍のコンボがとぎれる状況

- ●コアナンバーが1のとき
- ●コアナンバーが9のとき
- ●コアナンバーが8で、No7のベースコインがないとき

❖本書スタッフによる枚数＆倍数コンボの最長記録

17コンボ

⬅枚数＆倍数の17コンボで勝利努力がむくわれる瞬間だ

COLUMN 1枚&1倍のコンボで18コンボ以上は可能？

1枚＆1倍の枚数＆倍数コンボをつづけていけば、ボーナスは1倍の倍数コンボと同じ。したがって、理論上は、24コンボまでつづけることも可能だ。ただし、1枚と1倍のコンボを毎ターン成立させるには、コアナンバーがエントリーコインのナンバーとつねに同じでなければならない。これが18コンボ以上つづく確率は400万分の1未満なので、実際に17コンボを超えることは不可能に近い。

Tiny Beeで『ガンシューティング』をプレイ

✪Tiny Beeとは?

Tiny Bee(タイニービー)とは、ゲーム内でユウナが愛用している2丁拳銃の名前。これをPS2用コントローラとして再現したのが、ホリから発売されている拳銃型コントローラ「Tiny Bee」だ。見た目はゲーム中に登場する拳銃と変わらないが、方向キーやボタンなどがついており、通常のアナログコントローラによる操作を、ほぼすべて行なうことができる(くわしい操作方法は下図を参照)。そこで、実際にTiny Beeを使って、ユウナが華麗なガンさばきを見せる『ガンシューティング』をプレイしてみよう。

FINAL FANTASY X-2

↑Tiny Beeには専用ディスプレイ台が同梱されており、使っていないときはインテリアとして飾っておくこともできる。

❖Tiny Beeのボタンの配置

コントローラR

アナログスティック
R2ボタン(裏面)
●ボタン
R1ボタン
●ボタン
STARTボタン

コントローラL

方向キー
●ボタン(裏面)
L2ボタン
L1ボタン
●ボタン
SELECTボタン

※●および●ボタンの機能はない
※アナログスティックをデジタル入力に、方向キーをアナログ入力に切りかえることが可能

✪Tiny Beeで最高得点に挑戦

『ガンシューティング』をTiny Beeでプレイした場合、どれくらいのスコアを出せるのだろう? 通常のコントローラにくらべて操作が難しいため、ただクリアするのさえ困難なのではないか?

答えは"NO"だ。じつは『ガンシューティング』をある程度理解していれば、ベクレムの記録くらいなら軽く超えることができる。さらに、Tiny Beeの操作に慣れてしまうと、2800点以上を獲得してクリア(=アダマンタイトを入手)するのも、決して難しくはないのだ。以降に、Tiny Beeで『ガンシューティング』を行なうときの基本的な持ちかたと、プレイするうえでのポイントを掲載してみたので、参考にしてほしい。

❖Tiny Beeの基本的な持ちかた

↑左手は親指をアナログスティック、人差し指をR1ボタン、中指を●ボタンに、右手は人差し指をL1ボタン、中指を●ボタン、それぞれそえる。アナログスティックを左手の親指で操作するため、あえてコントローラRとLを左右逆に持っているのがポイントだ。

COLUMN 実際に出るスコアはどれくらい?

本書スタッフが、右ページに掲載した戦略を駆使してゴールしたときの最高得点は、下記のとおり。ただし、安定して高得点を獲得するために、チェインをとぎれさせないことを最優先させており、倒さずに見逃した敵も数体ながら存在する。よって、リスクを恐れずにすべての敵を倒していけば、6500点までは十分射程圏内と言えるだろう。ちなみに、通常のコントローラを使ったときの本書スタッフの最高得点は7322点。Tiny Beeでこの得点にどこまで迫れるかを競うのも一興だ。

❖本書スタッフによる最高記録

6071点

✪戦略1　安全地帯を最大限に活用

Tiny Beeは通常のコントローラにくらべてボタンの配置が特殊で、一部のボタンはすばやく押すのが難しい位置にあるため、どうしても操作するのに時間がかかってしまう。よって、操作が遅れたりミスをしたときに敵の攻撃を受けてしまわないように、つねに安全地帯(下図参照)で戦うのが基本となる。強引に先へ進もうとするよりも、1-5ビサイド島・滝の道にある橋を越えた直後の安全地帯で、弾丸をかせぎまくるのが高得点への第一歩。ここでDEATHやVOLLEYを十分にかせいだのち、それらを連発しながら1-2分岐路方面にある安全地帯へ向かうといいだろう。

⬅1-5ビサイド島・滝の道では、図内の赤い部分(=安全地帯)にいれば、敵から攻撃されずにすむ。

✪戦略2　●ボタンは無視しろ

●ボタンはTiny Beeの側面にあり、もっとも押しにくいボタンのひとつ。無理に押そうとすると指に負担がかかり、ほかのボタンの操作がおろそかになりやすいので、●ボタンはないものとして考えたほうがいい。ターゲット変更を行なわないと、弾丸を連続で6発撃ったあとに弾丸補充のための待ち時間が発生してしまうが、下の連続写真の方法を使えば、ターゲット変更と同じ効果が得られ、待ち時間を発生させずに戦えるのだ。

⬅まず、ワイルドウルフを攻撃。敵を足止めするのが目的なので、●ボタンは連打するよりテンポよく押したほうがいい。

⬅ワイルドウルフを足止めしているあいだに、ギカースがこちらに接近。ここで●ボタンを押せば、もっとも近いギカースに照準が合う。

✪戦略3　VOLLEYはつねに1発だけ残す

「ビコケットが出現したらVOLLEYで敵を全滅→宝箱を回収」をくり返して得点をかせぐ場合は、VOLLEYを1発だけ所持している状態を維持しておくのも手。こうしておけば、VOLLEYを使用したときにその欄が消え、使用する弾丸が自動的にAMMOになるため、L1またはR1ボタンを押して弾丸を切りかえる手間がいらなくなるからだ。ただし、VOLLEYは非常に強力な弾丸なので、使用する弾丸をすばやくAMMOに切りかえる自信があるならば、VOLLEYをためておき後半戦で乱発、という戦法をとってもかまわない。

⬅ビコケットが見えたら、すばやくVOLLEYを発射。すると、何もしなくてもカーソルが自動的にAMMOに合う。

➡VOLLEYを温存している場合は、このあたりの安全地帯で待ち、敵ができるだけ多く出現したときを狙って撃ちこもう。

✪戦略4　●ボタンはVOLLEYのあとに

●ボタンと同様、●ボタンも非常に押しにくい位置にある。しかし、●ボタンはリサイクルアイテムの使用という、とても重要な役割を持つため、●ボタンとちがって無視はできない。そこで、リサイクルアイテムを使うときは、VOLLEYを使った直後に右手の指を下の写真のようにズラして●ボタンを押そう。VOLLEYで敵を一掃したあとなので、新たな敵が接近してくるまで数秒間のゆとりがある。そのあいだに、ターゲットロックオン(●ボタンの連打)をいったん中断して、すばやくリサイクルアイテムを使うというわけだ。

⬅VOLLEYを撃ちこんだら、使用するリサイクルアイテムにすばやくカーソルを合わせて、人差し指で●ボタンを連打。

飛空艇メッセージをすべて見よう!

[illegible]リフやメッセージ。とくにダチ、リュック、パインのメッセージ内容は合計[illegible]種類以上もあり、それらがめまぐるしく[illegible]わっていく。3人のメッセージをすべて見れば、[illegible]新たな一面を発見できるはずだ。

刻々と変化していく飛空艇メッセージ

✪「飛空艇メッセージ」とは?

飛空艇メッセージとは、ロケーション選択画面で表示されるダチからの情報(以下ダチのメッセージ)と、ブリッジにいるリュックやパインに話しかけたときのセリフ(以下リュック&パインのセリフ)のこと。これらを見れば、ミッションのヒントや各人の気持ちを知ることができるのだ。

飛空艇メッセージは、特定の条件を満たすと、その条件に対応した内容に変化していくほか、下記のような特徴を持っている。条件がこまかく用意されているため、すべての内容を見るにはこまめに飛空艇にもどらなくてはならない。

✧飛空艇メッセージの特徴

種類	特徴
ダチのメッセージ	●エリアごとに見ることができる ●ひとつのエリアで同時に複数が表示されることもある(下の写真を参照) ●新たな条件を満たすまでは、同じ内容が表示されつづける
リュック&パインのセリフ	●飛空艇を降りたあと何も条件を満たさずに飛空艇にもどり話しかけた場合は、基本セリフになる(後述) ●話しかけるたびに、2種類のセリフが交互に表示されることがある

←複数のミッションが同時に発生すると、画面右下に「Mission1」「Mission2」と切りかえ用の選択肢が表示されることも。

✪飛空艇メッセージの変化のしかた

飛空艇メッセージが変化する条件には、おもに下記のようなものがある。それぞれのメッセージ内容に変化するのは、基本的にひとつの条件につき1回かぎりなので、見逃さないように注意しよう。なお、ダチのメッセージとリュック&パインのセリフは、同じ条件で同時に変化することが多い。

複数の条件を満たしてから飛空艇にもどった場合、飛空艇メッセージは最後に満たした条件に対応する内容になり、それ以外の条件に対応する内容を見ることはできない。ただし、ダチのメッセージは、エリアごとに変化していくため、複数のエリアで条件を満たして飛空艇にもどったときは、各エリアで最後に満たした条件に対応した内容が、それぞれ表示されるのだ。

✧飛空艇メッセージが変化するおもな条件

- ●特定のマップを訪れる
- ●特定の人物に話しかける
- ●特定のボイスを聞く
- ●ミッションやサブイベントを進める
- ●ストーリーレベルを進める

✪基本セリフについて

新しいストーリーレベルがはじまり、各エリアへ自由に行けるようになった直後に見られるリュック&パインのセリフを「基本セリフ」と呼ぶ。飛空艇を降りたあと、セリフの変化する条件をひとつも満たさずに飛空艇へもどると、リュック&パインのセリフは基本セリフになるのだ。なお、基本セリフは、物語を進めていくなかで特定の条件を満たすと変化していく。

飛空艇メッセージ変化リスト

リストの見かた

条件❶	ダチ❷	リュック	❸パイン
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ビサイド島を訪れて、ワッカから赤ちゃんの報告を受ける	[illegible]	[illegible]	[illegible]

❶**条件**……飛空艇メッセージが変化する条件。言葉の意味は以下のとおり。なお、条件はシーンスキップ（ポーズをかけて◎ボタンを押す）をしても満たすことが可能
- 「話しかける」…◎ボタンで話しかける
- 「会話する」…近づいて自動的に会話をはじめる
- 「再開する」…中断していたミッションやサブイベントのつづきをはじめる

❷**ダチ**……条件を満たしたときに見られる、そのエリアのダチのメッセージの内容。「（変化なし）」の場合は、そのエリアで直前に満たした条件と同じメッセージ内容が見られる

❸**リュック、パイン**……条件を満たしたときに見られる、リュック&パインのセリフの内容。「――」の場合は、飛空艇にもどる直前に満たした条件に対応するセリフが見られる（条件を何も満たしていないときや、ストーリーレベルの開始時には基本セリフが見られる）。「★」がついている場合は、条件を満たすたびに、そのセリフが見られる

基本セリフ

※STORY Lv.4は各エリアへ自由に移動できないため、基本セリフはない

STORY Lv.1 …… 基本セリフ

条件	リュック	パイン
ビサイド島とサナルカンド遺跡にアクティブリンクが発生する	早く行こ行こ！	今度はまともなスフィアが見つかってほしいな

STORY Lv.2 …… 基本セリフ

条件		リュック		パイン
ミッション🅑【ルブランアジト潜入準備！】を開始する	Ⓐ	スフィアハントじゃなくてルブラン一味ハントだね	Ⓐ	必要な戦闘服は3着だ（※1）
	Ⓑ	めんどくさいから堂々と突撃しちゃう？	Ⓑ	服を盗むとはな……ぬるいミッションだ（※1）
戦闘服を1着入手する	Ⓐ	へへへ、似合う似合う？	Ⓐ	必要な戦闘服は3着だ（※1）
	Ⓑ	なんかさ、この服ちょっとスカスカするんだけど	Ⓑ	服を盗むとはな……ぬるいミッションだ（※1）
戦闘服を2着入手する	Ⓐ	へへへ、似合う似合う？	Ⓐ	あと1着だなあちこち回ってみよう
	Ⓑ	なんかさ、この服ちょっとスカスカするんだけど	Ⓑ	あいつら何が楽しくてこんな服、着てるんだか
戦闘服を3着入手する	Ⓐ	ルブランのアジトに堂々と潜入～！	Ⓐ	安い布を使ってるな……
	Ⓑ	ユウナも、けっこう似合ってるねえ	Ⓑ	私たちの変装を見抜けるほど鋭くないよ、あいつらは

※Ⓐ・Ⓑが交互に話す
※1……0:1 飛空艇・ブリッジでリュックに話しかけたり、飛空艇を降りてもどってくるたびにⒶとⒷが切りかわる

STORY Lv.3 …… 基本セリフ

条件		リュック		パイン
STORY Lv.3を開始する	Ⓐ	なんで寺院から魔物が出たのかな～？	Ⓐ	お助け屋ね……本気か？
	Ⓑ	「なんとかしなきゃ」とかあんまり考えすぎない方がいいよ	Ⓑ	人助けはいいけど利用されるなよ
ジョゼ寺院にアクティブリンクが発生する	Ⓐ	アニキって昔っから、やたらとキーリカにつっかかるんだよね対抗意識、すんごい燃やしてださでもキーリカは気づいてないっぽいよ	Ⓐ	マキナ派の機械兵器も魔物には通用せず……か
	Ⓑ	ジョゼのマキナ派も、魔物が出た理由、調べてたのかな？なんでだろうねえ？うーん……考え中	Ⓑ	どこの組織も大混乱かあっけないな

ULTIMANIA式遊びかたの提案X-2【飛空艇メッセージをすべて見る】

条件	リュック		パイン	
ジョゼ寺院にアクティブリンクが発生したあと、12-21 アンダーベベル・大深度エリアでヌージたち3人の密会を見る	Ⓐ	ギップルたち　どこ行ったのかな	Ⓐ	マキナ派の機械兵器も 魔物には通用せず……か
	Ⓑ	あたしのカンだと ふかーいワケがあるんだよ	Ⓑ	どこの組織も大混乱か あなどれないな

※ⒶとⒷを交互に話す

STORY Lv.5 ………… 基本セリフ

条件	リュック		パイン	
STORY Lv.5を開始する	Ⓐ	こーなったら　スピラ中のごたごた 全部あたしたちで片付けちゃう?	Ⓐ	なんとかしよう 私たちならできるさ
	Ⓑ	シューインだって　話せば わかると思うんだよね レンを大事に思ってたら きっと想いが伝わるよ	Ⓑ	あいつらだけじゃ頼りない 行こう　ユウナ
16-6 異界の深淵でルブランたちと会話する	Ⓐ	ユウナ　がんばるのは あとちょっとだよ	Ⓐ	シューインは影……か あいつも過去に縛られているんだな
	Ⓑ	ルブランたち　いつまで あそこに居座る気かな?	Ⓑ	ルブランのこと ヌージに伝えないとな ……私もあるんだ 話したいこと
16-8 ヴェグナガンでヌージと会話する	ヴェグナガンだって　人が造った機械! がんばれば絶対壊せるって!		ユウナと一緒にいると　どんなことも なんとかできる気がするよ	

※ⒶとⒷを交互に話す

飛空艇

STORY Lv.3&5 ………… 飛空艇

条件	ダチ	リュック	パイン
オオアカ屋を飛空艇に乗せている状況で借金を全額返済する(※2)	【オオアカ屋離脱!】 借金を返済したオオアカ屋が 飛空艇から飛び降りた模様! 向かった先は　もちろん マカラーニャの旅行公司だ	—	—
クラスコを飛空艇に乗せている状況でSTORY Lv.3を開始する、またはSTORY Lv.5の 4-4 ミヘン街道・旅行公司前で特定の条件(※3)を満たしている状況で、ヒクリを飛空艇に乗せる	【クラスコ離脱!】 クラスコがしびれをきらして 飛空艇から飛び降りた模様 ナギ平原に向かってるぞ!		

※2……STORY Lv.1～2で借金を全額返済した場合はSTORY Lv.3の開始後、STORY Lv.4で借金を全額返済した場合はSTORY Lv.5の開始後にロケーション選択画面に表示される

※3……以下の3つすべて
- ●サブイベント「リン探偵」の犯人がヒクリだった
- ●STORY Lv.1または2で 5-1 キノコ岩街道・入口にいるクラスコに話しかけた
- ●ミッション K 【遺跡の魔物をおっぱらえ!】をコンプリートしていない

STORY Lv.5 ………… 飛空艇

条件	ダチ	リュック	パイン
0-3 居住区で「ひとやすみ」をSTORY Lv.1～4でそれぞれ1回以上行なっている状況で、STORY Lv.5で「ひとやすみ」をする	(なし)	なんかアニキ　ヒミョ～にヘコんでない? どーせ　ひろい食いでもしたんだよ	さっきマスターが　ふたりいるように 見えてさ……疲れてるのかな　私
16-6 異界の深淵を訪れたあと、0-1 ブリッジでシンラに話しかけて、異界のエネルギーについて聞く		よーするに異界を利用すれば　スピラ中 昔のザナルカンドみたいになるわけ?	異界のエネルギーか…　ヴェグナガンは そいつを吸収しているのか?

条件	ダチ	リュック	パイン
0-4 動力室でダチからカモメ団の名前の由来を聞く(コンプリート率60~74%のとき)	なし	アニキがヘンな寝言 言ってたっけ 「カモメさん ありがとう」ってさ	カモメの話? ああ 私も入団するときに聞いた
0-4 動力室でダチからカモメ団の名前の由来を聞く(コンプリート率75%以上のとき)		アニキがヘンな寝言 言ってたっけ 「カモメさん ごめんなさい」ってさ	どうした? 顔色悪いぞ
新たな洞窟でシドを救出したあと、0-2 甲板でシドの文句を聞く		オヤジったら あちこちチェックして ぶつくさ言ってるんだよね	落ち着きがない父親を持つと子供もそうなるのかな
シドの文句を聞いたあと、0-1 ブリッジでシドー家の口論を見る		ワオ トタキ ロンッソ フウフルセ ヨヤッヒャノモ (あのおやじ、ほんっと うるさくて困っちゃうよ	アルベド語がわからなくても どんな話だったか想像つくだろ
シドー家の口論を見たあと、特定の条件(※4)を満たしている状況で、0-2 甲板でアニキとダチの協議を見る		アニキたち すんごいダッシュで 戻ってきたけど なんかあったの?	シドは自動操縦が 気に入らないらしい
アニキとダチの協議を見ており、かつコンプリート率が80%以上のとき、0-3 居住区でシドー家のケンカを見る(選択肢はどちらを選んでもかまわない)		あたしらに口出しする前に オヤジこそ しっかりすれ ての! そう思うでしょ?	ユウナの母さん ってシドの妹だったのか? そうか…… ユウナも この一族か……
シドー家のケンカを見ており、かつコンプリート率が95%以上のとき、0-2 甲板でリュックと会話する		自分でなんとかするから ユウナにも内緒~♪	リュックとの話は秘密? 気にするなんて 私も変わったかな
きぐるみ士IのドレスフィアをもらうI		ボーナスって言うから 期待してたのにさ~	なんで秘蔵のドレスが 3種類もあるんだ……

※4 以下のふたつすべて
- 16-6 異界の深淵を訪れたあと、0-1 ブリッジでシンラに話しかけて、異界のエネルギーについて聞く
- コンプリート率が70%以上になる

ビサイド島

STORY **Lv.1** ………………………………………… ビサイド島

条件	ダチ	リュック	パイン
ビサイド島とザナルカンド遺跡にアクティブリンクが発生する	【ビサイド島でスフィアハント!】 ビサイド島にスフィア反応アリ! ビサイド村で情報を集めて お宝スフィアをハントせよ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
1-9 全景でワッカと会話する	【ビサイド島でスフィアハント!】 ワッカの様子がおかしいぞ? ひとまずルールーにでも事情を聞いてみたらどうだ?	なんかさ ワッカ 様子ヘンじゃなかった?	ビサイドに行った目的 忘れてないよな
1-12 民家(ワッカの家)でルールーに話しかける	【ビサイド島でスフィアハント!】 ユウナが育ったビサイド島 顔を出すだけじゃなくて 泊まってきたらどうだ?	ルールーってさ どんな お母さんになるんだろうね	里帰りは もういいのか
1-12 民家(ワッカの家)でルールーに話しかけて、泊まっていくかどうかの選択肢で「泊まる」を選ぶ		そういや あたしら何しに ビサイドに行ったんだっけ?	ビサイドのスフィア反応は消えてない 他の奴に取られる前に行こう

条件	ダチ	リュック	パイン
一泊したあと、1-9全景でルールーに話しかける（選択肢はどちらを選んでもかまわない）	【ヒサイト島でスフィアハント!】様子が変だったワッカは謎の洞窟へ? 村人から情報を集め洞窟を発見せよ! ついでにお宝もゲットできるか?	ヒサイトに洞窟なんかあったんだ ユウナ 行ったことないの?	洞窟か…… スフィアはそこかな
1-4洞窟でワッカと会話する	【ヒサイト島でスフィアハント!】ワッカを見つけて一安心! でも洞窟にスフィアがあるのかないのか はっきりしない カモメ団 確認だ!	ワッカのことだから ま～た洞窟にいそうだね	ヒサイトでのスフィアハントは どうなってるんだ
ミッション3【ワッカを探せ!】をコンプリートする	【Mission Complete!】ユウナが育ったヒサイト島 チャップのスフィアの情報は入ってこない(※5)	父親のお手本か～ うちのオヤジじゃダメだよね(※5)	スフィアがあるのか ないのかはっきりしてほしいな(※5)

※5……ミッション4【お宝スフィアゲット!】を先にコンプリートしている場合は見る機会がない

STORY Lv.2 ……… ビサイド島

条件	ダチ	リュック	パイン
ミッション6【ルブランアジト潜入準備!】を開始する	【青年同盟から来た男!】青年同盟から派遣された男がヒサイト・オーラカの面々を過酷な訓練で鍛えてるそうだ 様子を見に行ってみるか?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
1-8村への坂でベクレムの記録に挑戦するかどうかの選択肢で「やめとこ」を選ぶ、またはミッションF【挑戦!ガンシューティング!】中にユウナのHPがゼロになったときかTIME OVERになったときに出てくる選択肢で「ギブアップ」を選ぶ	【青年同盟から来た男!】ベクレムの挑戦状!? カンシューティングでハイスコアをゲットしてベクレムを見返してやれ!	ねえユウナ! ベクレムに あんなこと言われたままでいいの～?	「召喚士なんて過去の存在」か 言ってくれるな あいつ
ミッションF【挑戦!ガンシューティング!】で、ハイスコアを超えていない状況でゴールする	【青年同盟から来た男!】やっぱり手ごわいベクレム たが あきらめたら負けだ! 勝つまでカンシューティングにチャレンジだ!	ユウナ もう1回やってみよ! 次は絶対 勝てるって!	ベクレムみたいな奴に いちいち付き合うなって
ミッションF【挑戦!ガンシューティング!】をコンプリートする	【Mission Complete!】ユウナが育ったヒサイト島 ヒサイト・オーラカの連中は相変わらずベクレムにしごかれてるようだ	やったねユウナ♪ ベクレム めちゃめちゃ悔しがってたよ	これでムカツキは晴れたか?

STORY Lv.3 ……… ビサイド島

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.3を開始する	【ヒサイト寺院に魔物出現!】ヒサイト寺院から魔物が出現! 青年同盟のベクレムが 過激な手段を主張して ワッカと対立してるってよ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
1-9全景でワッカとベクレムの口論を見る	【ヒサイト寺院に魔物出現!】魔物ごと寺院を燃やすって? ほっといたら とんでもないことになりそうだぞ	ねえねえ ヒサイトは? ほったらかしていいの～?	「寺院に火をつける」って 言ってたな
ミッション12【寺院の魔物を退治せよ!（ビサイド寺院）】を開始する	【ヒサイト寺院に魔物出現!】ヒサイト寺院から魔物が出現! なんとかしないとベクレムが火をつけてしまうぞ! お助け屋 出動!	早くワッカを助けなきゃ! ベクレム 本気っぽいよ!?	ユウナ……戦えるか?

条件	ダチ	リュック	パイン
ミッション⑫【寺院の魔物を退治せよ!(ビサイド寺院)】をコンプリートする	【Mission Complete!】 ビサイド寺院の魔物はひとまず片付いたな 何か起こったらすぐにワッカが知らせてくれるはずだ	そりゃあ 死んじゃったら なんにもならないけどさ……	「火を使おう」なんて言って 悪かった

STORY **Lv.5** ……………………………………………… ビサイド島

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.5を開始する	【ルールーの赤ちゃん誕生!】 ルールーとワッカの赤ちゃん誕生! 名前は決まったのか?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ビサイド島を訪れて、ワッカから赤ちゃんの報告を受ける		な～んで赤ちゃんに会わないで 帰ってきちゃったのさ～?	男の子か……ワッカ似かな
1-9 全景でワッカに話しかける	【ルールーの赤ちゃん誕生!】 やっぱり赤ちゃんはかわいいな あとは名前を決めるだけか ところでベクレムはどうしてる? 浜に連絡船が来てるそうだが……	赤ちゃんの名前 あたしたちで 考えてあげてよっか?	ワッカの調子だと 名前が 決まるまで相当かかりそうだ
1-1 浜辺でベクレムに話しかける	【ルールーの赤ちゃん誕生!】 ベクレムは青年同盟本部に帰り オーラカの連中も一息つけるか? 残る問題はひとつ! 赤ちゃんの名前は決まったか?	ベクレムがいなくなったら オーラカの みんな とたんにダラけそうだよね～	同盟に戻ったベクレムが 聞きわけのない 連中をシメてくれるといいんだけど
戦友のスフィアを入手していない状況で、1-7 峠でワッカに話しかける	【ルールーの赤ちゃん誕生!】 うだうだ悩んでいたワッカも リュックの言葉でハラを決めたか? 村に様子を見にいってみるか	<基本セリフ>(※6)	<基本セリフ>(※6)
戦友のスフィアを入手している状況で、1-7 峠でワッカに話しかける	【ルールーの赤ちゃん誕生!】 チャップがスフィアに残した想いは 確かにワッカに伝わったようだ もう命名に悩むことはない……か? 村に様子を見にいってみるか		
ビサイド島のエピソードがエンドになる	【Episode End!】 ワッカは いまだに名前を 決められないようだ……	うちのオヤジは あたしの名前 すんごいテキトーに決めたらしいよ	なりたい者に なろうとする…… 私たち ちゃんとできてるのかな
ビサイド島のエピソードをコンプリートする	【Episode Complete!】 イナミちゃん 元気かな～?	ふたりの世界だったね…… いいな～! うらやまし～!	イナミか…… 守ってやらないとな

※6 1-1 浜辺でベクレムに話しかけたあとに飛空艇にもどっていなかった場合は、「1-1 浜辺でベクレムに話しかける」のときのメッセージが見られる

キーリカ島

STORY **Lv.1** ……………………………………………… キーリカ島

条件	ダチ	リュック	パイン
ビサイド島とザナルカンド遺跡でアクティブリンクが発生する	【No Missions!】 『シン』による破壊から2年 青年同盟の手で復興された キーリカでは 新エボン党と 同盟の支持者が対立している という噂だ	<基本セリフ>	<基本セリフ>
キーリカ島を訪れて、ユウナの独白を聞く		新エボン党員は ボルト＝キーリカに 住みづらいんだって	キーリカ島はふたつに割れてる ああいう土地が増えたんだ
2-3 ドナの家に近づいて、ドナとバルテロのケンカを見る	【No Missions!】 元召喚士ドナとバルテロも 青年同盟と新エボン党に分かれ ケンカ中! ん? そういう問題でもないか?	ドナとバルテロ ホントに 別れちゃうのかな～?	誰かがつきあうとか 別れるとか どうだっていい話だろ
ミッション③【ワッカを探せ!】とミッション④【お宝スフィアゲット!】をコンプリートする	【キーリカ島スフィアハント祭!?】 キーリカですんごいスフィアの 争奪戦があるってよ! 迷わずGOGO! カモメ団!	(話しかける機会がない)	(話しかける機会がない)

STORY Lv.2 …… キーリカ島

条件	ダチ	リュック	パイン
ミッション6【ルブランアジト潜入準備！】を開始する	【No Missions！】 青年同盟と新エボン党との スフィア争奪戦は片付いたが スフィアを横取りしたカモメ団は 歓迎してもらえるか？	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
青年同盟にスフィアを返した場合			
キーリカ島を訪れて、ドナから忠告を聞く	【No Missions！】 青年同盟と新エボン党か 相変わらず対立してる 街には厳戒態勢がしかれて 中には入れないぞ	もしかして　あたしら 追っぱらわれた？	島の住民同士で争ってるぐらいだ よそ者は　しめ出されても仕方ないさ
新エボン党にスフィアを返した場合			
キーリカ島を訪れて、ドナから忠告を聞く	【No Missions！】 青年同盟と新エボン党か 相変わらず対立していて 街から追い返されちまった カモメ団　邪魔者か？	ポルト＝キーリカは青年同盟の街だもんね 入れてもらえるわけないか……	海に突き落とされても おかしくない雰囲気だったな

STORY Lv.3 …… キーリカ島

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.3を開始する	【キーリカ寺院に魔物出現！】 キーリカ寺院に魔物発生！ 青年同盟か森を封鎖しているか なんとか検問を突破して寺院を めざせ！	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
2-2 居住区で門に近づいて、衛兵たちに追い返される	【キーリカ寺院に魔物出現！】 キーリカ寺院に魔物発生！ だが封鎖された検問を突破 できない状況だ 誰かの協力が必要だな	検問に堂々と突撃したら 堂々と迎撃されそうだね（★）	誰かの手を借りないと 通れそうにないな（★）
2-2 居住区で検問突破に挑戦するかどうかの選択肢で「やめとく」を選ぶ	【キーリカ寺院に魔物出現！】 キーリカ寺院に魔物発生！ トナの協力かあれは森への 検問も突破できるはずだ！ カモメ団　検問突破！	トナってホント素直じゃないよね めちゃめちゃ気になってるクセにさ	トナの気が変わらないうちに 検問を突破しよう
ミッション13【寺院の魔物を退治せよ！（キーリカ寺院）】を開始、または再開する	【キーリカ寺院に魔物出現！】 キーリカ寺院に魔物発生！ 寺院に到着したが 魔物だらけで一時撤退だ！ カモメ団　がんばれ！	寺院が大変だってのに　同盟は なんで信じないかな～　もう！（★）	魔物がキーリカ中に広がる前に けりをつけよう（★）
ミッション13【寺院の魔物を退治せよ！（キーリカ寺院）】をコンプリートする	【Mission Complete！】 寺院の魔物は退治したが いまだに同盟と党の対立が 続くキーリカ島 勝手にやらせとくか？	トナも　ミョ～な意地なんか 張らなきゃいいのにさ	あの穴……どこに通じてるんだ

STORY Lv.5 …… キーリカ島

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.5を開始する	【キーリカごたごた再び！】 新エボン党と青年同盟の争いは おさまってきたか…… おかげで新たなごたごたか 発生しそうな雲行きだ！	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
2-2 居住区で門が開放されるのを見る		ユウナも気になってるんでしょ トナとバルテロのこと	レンの想いが実現したものを 確かめに行こう　ユウナ
キーリカ島のエピソードがエンドになる	【Episode End！】 バルテロは　トナの家の前で いつまでも待ちぼうけだ……	はあ……トナって ホント　カンコだねえ	ドナって奴　元召喚士だけあって 決意したことは変えないらしいな

条件	ダチ	リュック	パイン
キーリカ島のエピソードをコンプリートする	【Episode Complete!】 ドナとバルテロは ハッピーエンドってわけだな!	「ドナ〜〜っ!」って心の叫びが ちゃんとドナの胸に届いたんだよ	うちのリーダーときたら……一体どこから 「カモメ団歓迎まつり」なんて思いつくんだ

ルカ

STORY **Lv.1** ………………………………………… ルカ

条件	ダチ	リュック	パイン
ビサイド島とザナルカンド遺跡にアクティブリンクが発生する	【ユウナライブの真実!】 スピラ最大の歓楽都市ルカ スタジアムを埋めた人々の前に 現れたのは――ユウナ? あのライブの舞台裏が明かされる!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ミッションA【ユウナライブの真実!】をコンプリートする	【Mission Complete!】 ブリッツはシーズンオフだが ルカ市民の間では　新しい 遊びが流行のきざしを見せて いるらしい	もしニセリュックが出たら 次はあたしが着ぐるみ?	秘蔵のドレスね…… 同情するよ
3-6 地下フロアAでリンと会話する		スフィアブレイクか〜♪ リンって　いろんなこと考えるね	スフィアブレイクか 私は　ああいうのは苦手でさ
3-7 地下フロアBで係員に話しかける		<基本セリフ>(★)	<基本セリフ>(★)

STORY **Lv.2** ………………………………………… ルカ

条件	ダチ	リュック	パイン
ミッション6【ルブランアジト潜入準備!】を開始する	【No Missions!】 ルカで人気のスフィア放送を キャッチした! カモメ団　出演か?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
3-9 中央広場でインタビューを受ける	【No Missions!】 新たなる道を歩き始めた シェリンダ カモメ団も負けるわけには いかないぞ!	ルカの放送　スフィアに 録っとけばよかったな〜	頼まれ仕事が楽しいなら 別にいいけど
3-7 地下フロアBで係員に話しかける		パインさ〜　スフィアブレイクの 練習に　つきあってくれないんだよ(★)	ああいうゲームは 私には向いてない(★)

STORY **Lv.3** ………………………………………… ルカ

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.3を開始する	【スフィアブレイク大会!】 ルカで大流行中のゲーム スフィアブレイクの大会が 開かれるってよ! 優勝賞品はドレスフィアらしいぞ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
スフィアブレイク大会予選で3敗する	【Mission Complete!】 スフィアブレイク大会は 大盛況で幕を閉じたようだ 挑戦者を探しに行くか?	シンラったら「僕に勝てるまで ドレスフィアはおあずけだし」だって	シンラをシメるなら いつでも言ってくれ
スフィアブレイク大会決勝でシンラに負ける	【Mission Complete!】 決勝の相手がシンラとはな…… 優勝商品のドレスフィアは 新発明の実験台になったらしいぞ	ユウナ　惜しかったね もうちょっとだったのにさ	シンラが席を離れたスキに ドレスフィアをいただく……とか
スフィアブレイク大会決勝でシンラに勝つ	【Mission Complete!】 小生意気なシンラを破って スフィアブレイク大会優勝! シンラは　いつものセリフを はいてたぞ!	シンラ　負けちゃって 大ショックみたい	賞品のドレスフィア 役に立つといいけど
3-7 地下フロアBで係員に話しかける	変化なし	<基本セリフ>(★)	<基本セリフ>(★)

STORY **Lv.5**

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.5を開始する	【ブリッツボール開幕！】 ついにブリッツボールの シーズン開幕だ！ カモメ団　出場か？	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
3-5 エントランスで、サブイベント「ブリッツボール」に出場するかどうか答える（選択肢はどちらを選んでもかまわない）	【指笛が聞こえて】 ルカの街にも大事な思い出が いっぱいあるんだよな たまには過去を振り返るのも 悪くないって	GOGO！　カモメ団！ 優勝優勝優勝だ～♪	私たちが出場する理由が いまだに理解できないんだけど
ルカのエピソードがエンドになる	【Episode End！】 ルカは遊びでいっぱいだ！ ブリッツボールとスフィア ブレイクの完全制覇に挑戦か？	ユウナ　疲れてるんだったら 休んだ方がいいって	モーグリ？ きぐるみが　どうかしたのか
ルカのエピソードをコンプリートする	【Episode Complete！】 ルカは遊びでいっぱいだ！ 楽しい思い出をしこたま つくっとけ！	あたしの秘密　聞きたい？ ダメダメ　ヒントなし！	リュックの秘密ね…… まあ　見当はつくけどさ
3-7 地下フロアBで係員に話しかける	（変化なし）	＜基本セリフ＞（★）	＜基本セリフ＞（★）

ミヘン街道

STORY **Lv.1**

条件	ダチ	リュック	パイン
ビサイド島とザナルカンド遺跡にアクティブリンクが発生する	【No Missions！】 昔はチョコボで往来した街道 だが便利な機械の乗り物が 登場して　チョコボの姿を 見かけなくなったとの情報だ	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
ミヘン街道を訪れて、ユウナの独白を聞く		あのさ　街道にチョコボが いなかったよね	日暮れ前に戻れてよかった あそこの夕日は見たくない

STORY **Lv.2**

条件	ダチ	リュック	パイン
ミッション【ルブランアジト潜入準備！】を開始する	【チョコボを求めて駆けまわれ！】 街道から姿を消したチョコボを 探している少女がいるらしい！ お宝スフィアは期待できないが 行ってみるか？	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
4-4 旅行公司前にいるヒクリに話しかけて、チョコボを捕まえてあげるかどうかの選択肢で「やめとく」を選ぶ		ねえユウナ　チョコボ とっつかまえに行かないの？（★）	どこに行っても　ユウナの 知り合いがいるな（★）
4-4 旅行公司前にいるヒクリに話しかけて、チョコボを捕まえてあげるかどうかの選択肢で「もちろん」を選ぶ	【チョコボを求めて駆けまわれ！】 ついに見つけたミヘンのチョコボ 大喜びのヒクリのために 一肌脱ぐのか　カモメ団？	チョコボハンター・カモメ団！ チョイチョイってふんづかまえちゃお！（★）	そう簡単に捕まる相手とは 思えないんだよな（★）
チョコボイーターを倒す	【Mission Complete！】 チョコボイーターをやっつけて ひと安心！ 街道はひとまず平和になったぞ	街道じゅう走り回って くたびれたよ……	魔物より　チョコボの方が 手強かったと思わないか？
ミッション【チョコボっ！】をコンプリートしたあと、4-4 旅行公司前でヒクリを飛空艇に乗せる		チョコボハンター・ヒクリって感じ？	ヒクリは居住区にいるよ

STORY Lv.3 ……………………………… ミヘン街道

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.3を開始する	【機械暴走事件 発生!】 旅行公司で使っていた機械がいきなり暴れ出したらしい! 寺院から魔物が現れた事件との関連は今のところ不明だ	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
ミヘン街道を訪れて、ミッションL【暴走機械を止めろ!】に挑戦するかどうかの選択肢で「今は忙しい」を選ぶ	【機械暴走事件 発生!】 街道の人々が暴れ機械に襲われてるってよ! 街道に平和を取り戻すため とへとへとへ! カモメ団!	暴れ機械 やっつけようよ チョイチョイってさ!★!	寺院の魔物とは関係ないんだろ だったら後回しでもいいって!★!
ミヘン街道を訪れて、ミッションL【暴走機械を止めろ!】に挑戦するかどうかの選択肢で「やってみよう」を選ぶ	【機械暴走事件 発生!】 暴走機械を解体している人もいるみたいだな 負けずに機械をじゃんじゃん倒して お助けだ	誰か解体してるんだろ? マキナ派の連中……かな?	私たちの他にも 誰かが 機械を始末してるんだな
ミッションL【暴走機械を止めろ!】をコンプリートする	【Mission Complete!】 機械が暴走した原因は不明だ スッキリしない結末だよな 今度アノ人が調査に来るってよ	なんで機械が暴れたのかな…… やっぱり スッキリしな～い!	この飛空艇だって いきなり 暴走する可能性もあるわけか

STORY Lv.5 ……………………………… ミヘン街道

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.5を開始する	【事件の真相解明か!?】 街道で起こった事件の真相がついに解き明かされるのか? 事件の結末を見逃すな!	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
ミヘン街道のエピソードがエンドになる(サブイベント「リン探偵」で事件が未解決に終わったとき)	【Episode End!】 例の事件がひと段落して 今のところトラブルは 起こっていないようだ	なんで機械が暴れたのかなあ……? あ～ スッキリしな～い!	暴走の謎は解けずじまいか…… 機械を怖がる奴が増えるかも
ミヘン街道のエピソードがエンドになる(サブイベント「リン探偵」の犯人が運動家のとき)		なんでもかんでも機械のせいにしないでほしいよね	ホバーだろうがチョコボだろうが どっちでもいいらしいな あいつら
ミヘン街道のエピソードがエンドになる(サブイベント「リン探偵」の犯人がリンのとき)		どうしちゃったんだろ リン…… ヘンなものでも食べたのかな	リンが本気で世界を変える気なら いつか ぶつかる時が来るかもしれない
サブイベント「リン探偵」の犯人が決まっている状況でミヘン街道を訪れて、旅行公司に行くかどうかの選択肢で「いいえ」を選ぶ	【事件の真相解明か!?】 リンさんが機械暴走事件の真相を明らかにしてくれるぞ どんな推理が飛び出すのか カモメ団 注目だ!	リンの話 聞きに行こうよ 早いとこスッキリしちゃお!	ユウナの協力が どの程度 役に立ったか見ものだな
ミヘン街道のエピソードをコンプリートする(サブイベント「リン探偵」の犯人がリュックのとき)	【Episode Complete!】 街道に戻ってきたチョコボは 今日も元気に走ってるってよ!	アミコフキュフ ソイリノミキセコフ ケソケソカモ…… (街道中ごみ拾いして、 もうへとへとだよ……)	うちのコミハンターはだいぶくたびれてるな
ミヘン街道のエピソードをコンプリートする(サブイベント「リン探偵」の犯人がヒクリのとき)		結局 ヒクリもリンも 両方トクしたってわけか	まあ ヒクリをシメるわけにも いかないか
ミヘン街道のエピソードをコンプリートする(サブイベント「リン探偵」の犯人が子チョコボイーターのとき)		ユウナ アタマとか打ってない? なんかニブイ音したけど	暴れチョコボの乗り心地はどうだった?
サブイベント「ふしぎな洞窟」でキングヴァーミンを倒す	(変化なし)	壁を壊すのは楽しいけどさ～ 虫の親玉が……ううう……	あの大きな虫 夢に出そうだ……

キノコ岩街道

STORY Lv.1 …… キノコ岩街道

条件	ダチ	リュック	パイン
ビサイド島とザナルカンド遺跡にアクティブリンクが発生する	【キノコ岩街道に迫る魔物！】 青年同盟が本部をかまえている キノコ岩街道 大規模な作戦の準備に追われて 警備が手薄になり魔物増殖中！	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
5-1 入口でウノーとサノーの姿を見る		あたしのカンだと、ウノーたちは お宝スフィアを探してるんだよ！	ルブランと出くわしたら またシメるだけさ
5-1 入口でヤイバルと会話する（選択肢はどちらを選んでもかまわない）	【キノコ岩街道に迫る魔物！】 青年同盟のヤイバルが 魔物退治ミッションの受付中！ 挑戦されたら黙ってられない それがスフィアハンターだ！	ヤイバルの顔、見た～？ アレ、完全にユウナのファンだよ	青年同盟は、自分の足元も 満足に守れないわけか
ミッション❽【キノコ岩魔物退治！】をコンプリートする	【Mission Complete！】 ミヘン・セッションの戦場跡に 盟主ヌージ率いる青年同盟が 本部をかまえているぞ！	討伐隊員は、だいたい 青年同盟に入ったんだってさ	同盟には元気が余ってる奴が 多いな……
5-8 外観でルチルと会話する		青年同盟の「重要な作戦」ってさ どう考えてもスフィアハントだよね	うさんくさい連中を集めて 何が盟主だか……
5-4 谷底の奥でアカギスフィア9を入手する	（変化なし）	ヘンなスフィア ひろっちゃったね	……あんなスフィア スカに決まってる

STORY Lv.2 …… キノコ岩街道

条件	ダチ	リュック	パイン
甲板でのダンスパーティーの翌朝、0-1 飛空艇・ブリッジでアニキに話しかけて、「決まった！」を選ぶ	【青年同盟にスフィアを返却！】 結成して間もない青年同盟は 荒くれ者の集団だ！ 暴走すれば止められないぞ！ それでも、信頼できるか？	（話しかける機会がない）	（話しかける機会がない）
青年同盟にスフィアを返した場合			
ミッション❻【ルブランアジト潜入準備！】を開始する	【No Missions！】 カモメ団を大歓迎ムードの 青年同盟の本拠地だ！ アニキの念願かなって 一躍スピラの人気者に!?	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
5-1 入口でヤイバルたちと会話する	【No Missions！】 カモメ団は青年同盟の仲間入り？ えらく歓迎されてるな 調子に乗って、同盟本部まで 行ってみるか？	同盟の本部まで行ってみよっか？ また大歓迎してもらえるかもよ	スフィアを返しただけで仲間扱いか 無邪気というか、単純というか…
5-8 外観でエルマと会話する	【No Missions！】 同盟本部に加入希望者が わんさか集まってるってよ！ これってカモメ団効果？	「青年同盟ユウナ隊」ってのも ちょっと面白そうじゃない？	ルチルって奴……できるな どこにもスキがない
5-4 谷底の奥でヌージからアカギスフィア7をもらう	（変化なし）	ヌージがくれたスフィアよりも 気になっちゃうんだけどさ～	ユウナだって、昔のこと あれこれ詮索されたくないだろ
新エボン党にスフィアを返した場合			
ミッション❻【ルブランアジト潜入準備！】を開始する	【逆恨み同盟を突破せよ！】 スフィアを新エボン党に返した カモメ団は、青年同盟の連中に 逆恨みされている！ 血気さかんな猛者たちの中に 飛びこむか？	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞

条件	ダチ	リュック	パイン
5-1 入口でヤイバルたちと会話する	【逆恨み同盟を突破せよ!】 逆恨みされたカモメ団はすっかり攻撃目標だ! 一戦交える覚悟で出撃か?	あたしら別にエボン党の味方じゃないのにねえ	ケンカを売ってきたのは同盟さ 好きなだけ買ってやろう
ミッション8【青年同盟を強行突破せよ!】をコンプリートする	【Mission Complete!】 青年同盟の猛者たちがカモメ団を逆恨み中! 用もないのに近づくな!	ちょ～～っとだけ見直したよ ヤイバルのこと	青年同盟にとって　仲間以外は全員敵らしい
5-4 谷底の奥でヌージからアカギスフィア7をもらう	(変化なし)	ううう……あと46点かあ	ポイントが0点になったら? 教えたらつまらないだろ

STORY Lv.3 …… キノコ岩街道

条件	ダチ	リュック	パイン
青年同盟にスフィアを返した場合			
STORY Lv.3を開始する	【No Missions!】 カモメ団は青年同盟に加わったことになっているらしい SOS信号をキャッチしたが お助け屋　出動か?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
5-1 入口で同盟員たちと会話する	【No Missions!】 アルベド族マキナ派の協力で 青年同盟はどうにか魔物を食い止めているようだ!	ルチル隊長も大変そうだね 同盟ってハナシ聞かない奴　多そうだし	「ヌージにもユウナにも頼りすぎるな」 キップルはそう言いたいんだろうな
新エボン党にスフィアを返した場合			
STORY Lv.3を開始する	【No Missions!】 カモメ団は新エボン党の手先と決めつけられて　敵視されている 無視して　行ってみるか?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
5-1 入口で同盟員たちと会話する	【No Missions!】 青年同盟はマキナ派と協力して 魔物を退けてるようだ お助け屋　必要ナシたな	どっちの組織もさ～ 党とか同盟とか　気にしすぎだよね	ヌージは味方にも隠し事か…… エボンといい勝負だ

STORY Lv.5 …… キノコ岩街道

条件	ダチ	リュック	パイン
青年同盟にスフィアを返した場合			
STORY Lv.5を開始する	【青年同盟　武闘大会!】 青年同盟と新エボン党との開戦は避けられた 荒くれ者たちの気晴らしに 武闘大会が開かれてるぞ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
5-1 入口でエルマたちと会話する		うちにも　すんごい暴れたかりが ひとり　いるよね……	大会　出ないのか?　暴れたがってる連中を　まとめて面倒みてやろう
ミッション9【青年同盟　武闘大会!】で第1戦に勝利する	【青年同盟　武闘大会!】 青年同盟武闘大会開催中! サコはバッバと突破して 名のある相手と対戦だ!(★)	あのさ……ヤイバル　すんごく うれしそーな顔で気絶してたよ(★)	ヤイバルには　忘れられない戦いになったろうな　いろんな意味で(★)
ミッション9【青年同盟　武闘大会!】でエルマに敗退する	【青年同盟　武闘大会!】 青年同盟武闘大会開催中! サコとの試合は突破したが エルマ戦はキッツイぞ～!(★)	油断してたら　やられちゃったよ エルマって意外と強いんだねえ(★)	エルマのペースに乗せられて　調子が狂ったたけだ　次は倍にして返してやる★
ミッション9【青年同盟　武闘大会!】でルチルに敗退する	【青年同盟　武闘大会!】 青年同盟武闘大会開催中! 残るはルチル隊長との決勝だ! 気合を入れて　出陣か?(★)	ルチル隊長が「お手やわらかに」って言ってたけど　ソレこっちのセリフだよね(★)	上には上がいるって思い知らされたよ 同盟をまとめるだけのことはあるな(★)

条件	ダチ	リュック	パイン
キノコ岩街道のエピソードをコンプリートする	【Episode Complete！】 もう青年同盟が暴走することもなさそうだ スピラの平和と未来のために精一杯がんばる！　だな	同じリーダーでも　ルチル隊長とアニキを一緒にしちゃダメだよ	……私の知らないうちにそんなに変わ　たのかな　あいつ
キノコ岩街道のエピソードをコンプリートしたあと、5-11 物見台でルチルからヌージのスフィアをもらう		しばらく同盟も　おとな　くしてるんじゃない？ もし暴れても　ルチル隊長がボ　コボコだよ	ヌージが異界にいることは黙　ておこう 話したら　同盟が総出で突入しそうだ
新エボン党にスフィアを返した場合			
STORY Lv.5を開始する	【青年同盟　休戦中！】 青年同盟は武器をおさめた 新エボン党との全面衝突は どうにか回避されたようだ	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
キノコ岩街道のエピソードをコンプリートする	【Episode Complete！】 もう青年同盟が暴走することもなさそうだ スピラの平和と未来のために 精一杯がんばる！　だな	ヤイバル　頼りにしていいのかな いまいち信頼できないんだよね	あの歌を聴いて考えを変えた奴が スピラを変えていくんだ
青年同盟にスフィアを返した場合・新エボン党にスフィアを返した場合（共通）			
アカギスフィア1～10がそろっていない状況で、5-4 谷底の奥の扉を調べる	変化なし	スフィアがそろわないと 開きそうにないね　あの洞窟★	あの洞窟なんだ あそこで　みんな……★
アカギスフィア1～10がすべてそろっている状況で、5-4 谷底の奥の扉を調べる		あの洞窟　ナニさ～？ 幻光虫だらけで息苦しいよ	……また少し 体が震えてる
アカギ隊のエピソードをコンプリートする		Ⓐ ヌーンもギ　ブルもハラライも まとめて面倒見てあげよ　か	Ⓐ いつか言おうと思　てたけど 尊敬ポイント　たくさんたま　たよ
		Ⓑ 今はハラライにとりつ　てて それから　あの洞窟にもいて シュ　イン　て　ホントに 幻光虫の影なんだね…… 絶対に　　あいつ　ゃない　ね	Ⓑ ヌージがシューインに操られてたのは みんなを撃った時だけだと思うんだ あとはヌージ自身の意思で ヴェグナガンの謎を探ってた その間シューインは身をひそめて　ヌージが ヴェグナガンに近づくのを待っていたんだ

※ⒶとⒷを交互に話す

ジョゼ寺院

STORY Lv.1 ……………………………… ジョゼ寺院

条件	ダチ	リュック	パイン
ビサイド島とザナルカンド遺跡にアクティブリンクが発生する	【No Missions！】 機械の研究に熱心なアルベド族の マキナ派が　なにやら働き手を 募集中だ！ こづかい稼ぎに出かけてみるか？	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
6-3 寺院前広場でギップルを見る	【No Missions！】 発掘のためにはギップルとの 面接が必要だ 結果次第では発掘できない なんてこともある!?	ユウナ　ギ　プルと会うのは初めてだ　け あいつ　あの時ホームにいなか　たもんね	アルベド人　このは落ち着かない奴が 多いんだ　まわりを見ればわかるだろ
6-2 参道で、発掘作業をするかどうかの選択肢で「じょうだん」を選ぶ	【No Missions！】 ひやかしでは面接許可は もらえないぞ 本気にな　て再挑戦だ！	どしたの？　生ユウナ♪	て　結局　なんのために ギ　プルに会いに行　たんだ？
ギップルから紹介状をもらう	【No Missions！】 査定を受けると　発掘の賃金が アップするかもしれない　てよ！ 砂漠でまじめに発掘したあとは 賃金交渉で　ボ　ナスゲ　トだ！	ヒーカネルに行　てみようよ あたしが案内するからさ	本気で発掘する気か？ スフィアはないと思うけど

条件	ダチ	リュック	パイン
ミッション6【ルブランアジト潜入準備!】を開始する	【No Missions!】 機械の研究に熱心なアルベド族のマキナ派が なにやら働き手を募集中だ! 砂漠で働きたかったら ここだ!	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
STORY Lv.1で6-3寺院前広場を訪れている状況で、6-3寺院前広場を訪れる	【No Missions!】 砂漠で発掘するにはギップルとのナマ面接が必要だってよ スフィアハントは金と運! 面接へGOGO! カモメ団!	—	—
STORY Lv.1で6-3寺院前広場を訪れており、なおかつ紹介状をもらっていない状況で、6-3寺院前広場を訪れる	【No Missions!】 本気で発掘する覚悟がないと 面接は失敗するぞ ひやかしはお断りだってよ		
STORY Lv.1でギップルから紹介状をもらっている状況で、6-3寺院前広場を訪れる	【No Missions!】 さあさあ 砂漠でお仕事だ! 寺院では発掘の賃金をアップする交渉もできるみたいだな		
ミッション7【戦闘服を手に入れろ!(ジョゼ街道)】を開始する	【ルブラン一味の戦闘服奪取!】 ジョゼ街道にてルブラン一味が活動中との情報だ!! つかまえて戦闘服をひっぺがせ!	ジョゼ街道 行かないの? あいつらの服 ひんむこうよ	「横取り」なんて言う人だって 思ってなかったんだけど
ミッション7【戦闘服を手に入れろ!(ジョゼ街道)】をコンプリートする	【Mission Complete!】 ルブラン一味の戦闘服をゲット! ついでに寺院にも顔を出すか?	横取り作戦 大成功～♪	で あいつらは今ごろルブランに蹴られてるわけか
ミッション7【戦闘服を手に入れろ!(ジョゼ街道)】開始前に、6-3寺院前広場でギップルを見る	【No Missions!】 砂漠で発掘するにはギップルとのナマ面接が必要だってよ スフィアハントは金と運! 面接へGOGO! カモメ団!		
ミッション7【戦闘服を手に入れろ!(ジョゼ街道)】進行中に、6-3寺院前広場でギップルを見る	【ルブラン一味の戦闘服奪取!】 ジョゼ街道にてルブラン一味が活動中との情報だ!! つかまえて戦闘服をひっぺがせ!	あたし ちっちゃい頃 よくギップルと遊んだんだ	マキナ派は 昔の機械を発掘して 研究してるらしい
ミッション7【戦闘服を手に入れろ!(ジョゼ街道)】をコンプリートしたあとに、6-3寺院前広場でギップルを見る	【Mission Complete!】 ルブラン一味の戦闘服をゲット! 砂漠で発掘するにはギップルとのナマ面接が必要だってよ		
ミッション7【戦闘服を手に入れろ!(ジョゼ街道)】開始前に、6-2参道で発掘作業をするかどうかの選択肢で「じょうだん」を選ぶ	【No Missions!】 本気で発掘する覚悟がないと 面接は失敗するぞ ひやかしはお断りだってよ		
ミッション7【戦闘服を手に入れろ!(ジョゼ街道)】進行中に、6-2参道で発掘作業をするかどうかの選択肢で「じょうだん」を選ぶ	【ルブラン一味の戦闘服奪取!】 ジョゼ街道にてルブラン一味が活動中との情報だ!! つかまえて戦闘服をひっぺがせ!	ユウナ 発掘しないの? いいものみつかるかもよ	「生ユウナ」か…… 相変わらずだな
ミッション7【戦闘服を手に入れろ!(ジョゼ街道)】をコンプリートしたあとに、6-2参道で発掘作業をするかどうかの選択肢で「じょうだん」を選ぶ	【Mission Complete!】 ルブラン一味の戦闘服をゲット! 次は砂漠に向かってみるか? 本気で発掘する覚悟がないと 面接は失敗するぞ		

条件	ダチ	リュック	パイン
ミッション7【戦闘服を手に入れろ！（ジョゼ街道）】開始前に、ギップルから紹介状をもらう	【No Missions！】 さあさあ　砂漠でお仕事だ！ 寺院では発掘の賃金をアップする交渉もできるみたいだな	紹介状もゲットしたし ビーカネル島へGO！	ルブラン一味と出くわすかもしれない 準備しておいた方がいいな
ミッション7【戦闘服を手に入れろ！（ジョゼ街道）】進行中に、ギップルから紹介状をもらう	【ルブラン一味の戦闘服奪取！】 ジョゼ街道にてルブラン一味が活動中との情報だ!! つかまえて戦闘服をひっぺがせ！		
ミッション7【戦闘服を手に入れろ！（ジョゼ街道）】をコンプリートしたあとに、ギップルから紹介状をもらう	【Mission Complete！】 ルブラン一味の戦闘服をゲット！ さあさあ　砂漠でお仕事だ！ 寺院では発掘の賃金をアップする交渉もできるみたいだな		

STORY Lv.3 ………………………………………… ジョゼ寺院

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.3を開始する	【No Missions！】 魔物が出たらしいがマキナ派からは「お助け屋お断り」の通信が入ってる！ なんなんだ　あいつら!? カモメ団　無視か？	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ジョゼ寺院にアクティブリンクが発生する前に、ジョゼ寺院を訪れてギップルと会話する	【No Missions！】 マキナ派は自分たちで魔物を退治する気だ そこまで言うなら連中に任せてかっこつけさせてやるか	言っとくけど　ギップルとは ほんっとに　なんでもナイんだからね！	リュックがムキになってるよ かえって怪しいな
ジョゼ寺院にアクティブリンクが発生する	【ジョゼ寺院に魔物出現！】 マキナ派は魔物退治に大失敗！ SOS信号が届いたぞ！ アニキのリーダー命令は無視してお助け屋カモメ団　発進だ！	（ミッション12【寺院の魔物を退治せよ！（ビサイド寺院）】とミッション13【寺院の魔物を退治せよ！（キーリカ寺院）】のうち、あとから挑戦したものをコンプリートしたときのメッセージが見られる）	
ミッション14【寺院の魔物を退治せよ！（ジョゼ寺院）】を開始する	【ジョゼ寺院に魔物出現！】 どうやら　ただの魔物じゃないみたいだ！ がっちり準備を整えてから お助け屋　突入！	そういや　魔物がユウコウしたとか なんとか言ってたっけ	今度の相手は　召喚獣とは少し違う 心の準備　しておいて

STORY Lv.5 ………………………………………… ジョゼ寺院

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.5を開始する	【マキナ派の最高傑作！】 ギップルがいない間に　すごい機械兵器を作ったマキナ派がカモメ団を呼んでるぞ ……ひょっとして実験台か!?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
6-5 大広間で、エクスペリメントと戦ってみるかどうかの選択肢で「やめとく」を選ぶ		マキナ派はギップルがいなくても 大丈夫みたいだね	あいつらの自信作 試してやりたかったけど
最強状態ではないエクスペリメントを倒す（1回目）	【マキナ派の最高傑作！】 苦労して倒した機械兵器だがもっと強化できるってよ！ 修理用のアイテムを渡して 最強の機械兵器に挑め！	機械兵器は　修理すれば また戦えるようになるってさ	修理用のアイテムを見つけたら マキナ派に届けてやろう
最強状態ではないエクスペリメントを倒す（2回目以降）		あいつら　あんな兵器つくって 何する気なんだろ？	ギップルは　ヴェグナガンと戦うために あの兵器を建造したのかもしれないな
ジョゼ寺院のエピソードをコンプリートする	【Episode Complete！】 マキナ派の連中は　これから リンさんと協力して　異界の 調査に乗り出すって噂だ	アルベド語へ　パインソ　ハミキョ ザハキ　キサナ　ユウナ　トヨウ？ （アルベド語でパインと内緒 話したらユウナ怒る？）	リツタ　ヤキレン　マハキセサオン アナアブ　ハンセ　ヘミアル　カウミナ （人がマジメに話してたのに からかうなんて性格悪いぞ）

幻光河

STORY Lv.1 …… 幻光河

条件	ダチ	リュック	パイン
ビサイド島とザナルカンド遺跡にアクティブリンクが発生する	【ハイペロ族をガードせよ!】 幻光河の近辺に　ハイペロ族の 輸送車を狙う盗賊が多数出没! 輸送車を護衛して報酬ゲットだ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
7-2 南岸を訪れて、ユウナの独白を聞く	【ハイペロ族をガードせよ!】 幻光河の近辺に　ハイペロ族の 輸送車を狙う盗賊が多数出没! ハイペロ族のやとい主を探して 事情を聞いてみるか?	シンラみたいなのは　シバーフ なんかに興味なさそうだね	河岸に人が集まってたな 何かあるのか?
7-2 南岸でトーブリから部下捜しを依頼される	【ハイペロ族をガードせよ!】 トーブリからの依頼をこなせは お宝スフィアが手に入る! スフィアハンターの名にかけて ハイペロ族の護衛にGO!	トーブリの部下を護衛して スフィアをもらっちゃお～!	幻光河のあたりは盗賊が増えたってさ 護衛中に襲われるかもな
ミッションC【輸送車を護衛!】をコンプリートする	【Mission Complete!】 ハイペロ族を率いる変な奴! いったい何をやらかす気だ?	人助けって気持ちがいいねえ スフィアももらえたし	ハイペロ族の見分け方? ……さあね

STORY Lv.2 …… 幻光河

条件	ダチ	リュック	パイン
ミッション6【ルブランアジト潜入準備!】を開始する	【ライブチケットを売りさばけ!】 トーブリ主催のライブは 近日開催予定! 格安チケットを売りさばき イベントの成功に協力せよ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ミッション1【チケットの販売】を開始する	【ライブチケットを売りさばけ!】 トーブリにチケットの販売を 依頼されてるぞ! カモメ団　チケット売りだ!	チケット買ってくれる人 まだまだいると思うんだよね	どんなイベントかも　よくわからないのに 売りつけるのはどうかな……
ミッション1【チケットの販売!】をコンプリートする	【Mission Complete!】 あからさまにうさんくさい プロモーター・トーブリ 次は何を仕掛けるのか?	トーブリのイベントって どんなのかな?	あいつ　カモメ団のことを 便利屋か何かと思ってないか

STORY Lv.3 …… 幻光河

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.3を開始する	【No Missions!】 トーブリのイベントが 開催中って話だ! 見物に行ってみるか?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
7-2 南岸でトーブリに2回話しかける(出演者も観客もハイペロ族だけのとき)	【No Missions!】 トーブリのイベントは いまいちだったな カモメ団　協力失敗か?	アレはアレで　けっこう面白い イベントだと思ったけどな～	「ハイペロと一緒に出演したい」 なんて言い出すなよ　頼むから
7-2 南岸でトーブリに2回話しかける(出演者は楽団員、観客はハイペロ族3人のとき)	【No Missions!】 トーブリのイベントは まあまあだったな 次は盛り上げてくぞ!	やっぱさ　あたしらが出て 盛り上げるしかないって!	ルブラン一味でも連れてきて 演芸会でもやらせればいいんだ
7-2 南岸でトーブリに2回話しかける(出演者はハイペロ族、観客はヒト7人のとき)	【No Missions!】 トーブリのイベントは ぼちぼちってところか? カモメ団　次はがんばる～よ!	あたしたちも協力したのに 盛り上がらないと　責任感じちゃうね	ハイペロたちは　それなりに 盛り上がってたみたいだけど

条件	ダチ	リュック	パイン
7-2 南岸でトーブリに2回話しかける(出演者は楽団員、観客はヒト7人のとき)	【No Missions!】 トーブリのイベントは 悪くはなかったが 何かが足りないな…… カモメ団 出演か?	口ではイヤがってても パインの胸の奥では イベント出演への意欲がメラメラと……	リュックがさ 人の気持ちを 勝手に演出するんだよな

STORY Lv.4 …… 幻光河

条件	ダチ		リュック		パイン
コンサートの開催を決定したあとに、0-1 飛空艇・ブリッジでダチに話しかけて、「準備OK!」を選ぶ	【トーブリを探せ!】 コンサートと言えばトーブリ! 公演のプロモーションを依頼し ユウナの歌と踊りで スピラを とりこにするのだ!	A	トーブリに相談すれば ういうい言ってOKしてくれるよ	A	ユウナが「シン」と戦う時 スピラ中が祈りの歌を唄ったろ 私もだ あの頃 仲間がばらばらになって ひとりだったけど―― 唄う間は信じられたんだ 誰かとつながってるって
		B	幻光河までバヒューっと飛んでくから のんびり通信スフィアでも見ててよ	B	ユウナが「なんとかする」って 言うと 説得力があるよ

※リュックはAとBを交互に話す パインは最初にAを話し、以降はBのみを話す

STORY Lv.5 …… 幻光河

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.5を開始する	【幻光河Re:Live!】 雷平原コンサートを成功させた トーブリが次のイベントを開催! 今度も大成功間違いなし……か!?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
幻光河のエピソードがエンドになる(観客の反応が「イマイチ」のとき)	【Episode End!】 プロモーター・トーブリは そこそこ有名になったようだ ういうい!	あたしは別にカモメ団アンコールでも いいんだけどさ～	最初から トーブリが出れば よかったんだ
幻光河のエピソードがエンドになる(観客の反応が「まあまあ」のとき)		ちょっと地味なイベントじゃなかった? ……あたしの出番? 出番?	ユウナが「飛び入りしよう」なんて 言い出さなくて安心した
幻光河のエピソードをコンプリートする	【Episode Complete!】 プロモーター・トーブリの名声は スピラ中に広まってるようだ ういうい!	出演依頼が来たら 今度はあたしが 主役ってことでよろしく!	トーブリの勢いに呑まれて 出演するなんて 嫌だからな

グアドサラム

STORY Lv.1 …… グアドサラム

条件	ダチ	リュック	パイン
ビサイド島とザナルカンド遺跡にアクティブリンクが発生する	【No Missions!】 グアド族が姿を消した街に スフィアハンターたちが 集まってるんだ ルブラン一味のアジトもあるぞ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
グアドサラムを訪れて、ユウナの独白を聞く		グアド族がどこに行ったのか 誰も知らないんだって	ルブラン一味は無人の館に忍び込んで 勝手にアジトにしたらしい

STORY Lv.2 …… グアドサラム

条件	ダチ	リュック	パイン
ミッション6【ルブランアジト潜入準備!】を開始する	【ルブランアジト潜入準備!】 ルブランのアジトに忍びこむため スピラ各地で一味を探して 3人分の戦闘服をひんむくのだ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
グアドサラムで、1～2人からルブラン一味の居場所のヒントを聞く(※7)		グアドサラムで聞き込みしたら 一味の行き先 まるわかりじゃない?(★)	この調子だと もっと情報が 手に入りそうだな(★)

条件	ダチ	リュック	パイン
グアドサラムで、3人からルブラン一味の居場所のヒントを聞く(※7)	【ルブランアジト潜入準備！】 入手した情報をまとめると…… 砂漠　ジョゼ街道　山で ルブラン一味が活動中だ！ 3人分の戦闘服をひんむくのだ！	もしかしてルブラン一味って 隠し事　めちゃめちゃヘタ？(※8)	リーダーが目立ちたがりだと ラクに追跡できそうだ(※8)
ミッション6【ルブランアジト潜入準備！】をコンプリートする	【ルブランアジト潜入！】 ひんむいた戦闘服に着替えて 正面から堂々と突撃…… いや　潜入だ！ 盗られたスフィアは盗り返せ！	ミッション7【戦闘服を手に入れろ！(ジョゼ街道)】とミッション8【オアシス調査】とミッション9【戦闘服を手に入れろ！(カカセト山)】のうち、最後に挑戦したものをコンプリートしたときのメッセージが見られる	

※7……下記の3人からヒントを聞ける(ハイペロ族以外の人物には、2回話しかける必要がある)
- ●セーブスフィアのそばに立っている男性
- ●トーブリ事務所の入口にいる男性
- ●ハイペロ族(戦闘服を3着入手後も聞ける)

※8……3人からヒントを聞いたあと、上記の人物からふたたびヒントを聞くたびに見られる

STORY Lv.3 …………… グアドサラム

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.3を開始する	【No Missions！】 ルブラン一味は休業中らしい どういう心境の変化なのか ルブランに聞きに行くか？	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
8-7 リビングで、ヌージのモノマネをするウノーとサノーを見る		やはいくらい似てなかったよね あいつらのモノマネ	あいつらの様子だと　ルブランの奴 相当へこんでるな
8-8 個室でルブランに話しかける	【No Missions！】 ルブランはヌージが消えて 落ちこんでるんだとよ こりゃあ一味も解散か？	ヌージ　てヒトくない？ ルブランのこと　ほっぽっちゃってさ！	リーダーがあの調子だと ルブラン一味も自然消滅かな
8-9 ひみつエリアで牢獄のスフィアを見る	【No Missions！】 ウェクナカンと　機械戦争と 1000年前のスフィアの男と 全部つながってる……？ うーん　わけがわからん	あいつに似てるけど　あいつじゃない？ う～ん……考え中……	あやふやな希望にすがりつくのは 好きじゃないんだ……私はね

STORY Lv.5 …………… グアドサラム

条件	ダチ	リュック	パイン
ミッション0【ロンゾの出陣を阻止せよ】をコンプリートしていない状況で、STORY Lv.5を開始する	【帰らぬ者たち】 ルブラン一味の下っぱたちは 静かな街にとどまって　お嬢の 帰りを待ってるそうだ	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
グアドサラムのエピソードがエンドになる	【Episode End！】 グアド族の情報は完全に 途絶えた あいつら　いったいどこへ 消えたのやら……	グアド族って　どこにも いなくなっちゃったのかな	ルブランの奴　なんであんなに部下に したわれるんだ？　人づかい荒そうなのに
ミッション0【ロンゾの出陣を阻止せよ】をコンプリートしている状況で、STORY Lv.5を開始する	【帰ってきた者たち】 グアドサラムの近くを通ると 不思議な音楽が聴こえてくる 演奏しているのは誰だ？	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
8-1 全景でベライたちと会話する		グアドのじいちゃんも 音楽で元気出たって感じ？	カリクを止めて正解だったな　あいつが 出陣していたら　森のグアドを襲ったはずだ
グアドサラムのエピソードをコンプリートする	【Episode Complete！】 族長を務めることになった トワメルが街を仕切ってる あんまり無理しすぎないで ほしいよな	族長の仕事は大変だけど　オヤジにも できるんだから　なんとかなると思うよ	あのじいさんは覚悟ができてる あれなら一族をまとめていけるさ
グアドサラムのエピソードをコンプリートしたあとに、8-5 開かずの家のそばにいるトワメルに話しかける		たまには　優しい思い出に 甘えちゃってもいいのかな	ささやかな思い出も時には……か ああ　本当にそうだな

雷平原

STORY Lv.1 …… 雷平原

条件	ダチ	リュック	パイン
ビサイド島とザナルカンド遺跡にアクティブリンクが発生する	【No Missions！】 年から年じゅう悪天候の雷平原 リュックにとってはサイアクな 場所だったが……	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
雷平原を訪れて、ユウナの独白を聞く		雷なんて　もう ぜ～んぜん余裕！	雷平原の避雷塔 少し傷んでたな

STORY Lv.2 …… 雷平原

条件	ダチ	リュック	パイン
ミッション6【ルブランアジト潜入準備！】を開始する	【No Missions！】 傷んだ避雷針をアルベド族が 整備中だ！ 危険な仕事につき　打たれ強い お手伝いさんを探してるぞ！	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
9-1南部か9-5北部でアルベド族に話しかけて、避雷塔の調整を手伝ってあげるかどうかの選択肢で「それどころじゃない」を選ぶ	【No Missions！】 避雷塔の整備は危険な仕事だが ハマると楽しいみたいだな ここはひとつ協力するか？	あの避雷塔はアルベド族の ヒリカンって人が建てたんだよ（★）	避雷塔の調査？ アルベドの仕事だろ（★）
9-1南部か9-5北部でアルベド族に話しかけて、避雷塔の調整を手伝ってあげるかどうかの選択肢で「手伝ってあげる」を選ぶ	【No Missions！】 避雷塔の整備は反射神経と 記憶力がものをいうぞ あわてず騒がず落ち着いて カモメ団　整備整備！	避雷塔　ちゃ～んと調整しなきゃ！ 雷がコワイ人の気持ち　わかるもん（※9）	飛空艇に乗ってれば 雷なんて関係ないんだけど（※9）
すべての避雷塔を調整する（入力に30回成功していない避雷塔が1基以上あるとき）	【No Missions！】 まだまだ整備する余地が あるってよ 地道な作業がいつの日か 役に立つ……か!?	あれだけ調整しとけば もう心配ないでしょ（※10）	どうした？ まだ避雷塔が気になるのか？（※10）
すべての避雷塔を調整する（すべての避雷塔で入力に30回成功しているとき）	【No Missions！】 避雷塔の整備はカンペキだ！ ここまで整備しておけば 何かあっても被害は最小限で すみそうだな	あたしら　これで 避雷塔マスターって感じ？（※11）	ユウナって　一度のめりこむと とことんやりこむタイプだな（※11）
STORY Lv.1のザナルカンド遺跡で「おおあり」と答えている状況で、9-1南部でシドと会話する	（変化なし）	オヤジには好きなだけ アタマ冷やしてもらお！	あの親にして　この娘か

STORY Lv.3 …… 雷平原

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.3を開始する	【No Missions！】 雷によるスフィア波障害で 最新情報が入ってこないな 近寄らないほうが無難だな	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
9-1南部か9-5北部でアルベド族に話しかけて、避雷塔の調整を手伝ってあげるかどうかの選択肢で「それどころじゃない」を選ぶ	【No Missions！】 そろそろ避雷塔の整備を 打ち切るってよ 協力するなら　緊急発進！ ダッシュダッシュ！	避雷塔を調整するのも お助け屋の仕事ってわけ？（★）	避雷塔のことは　アルベドに 任せておいていいんじゃないか（★）

条件	ダチ	リュック	パイン
9-1 南部か 9-5 北部でアルベド族に話しかけて、避雷塔の調整を手伝ってあげるかどうかの選択肢で「手伝ってあげる」を選ぶ、またはSTORY Lv.2でサブイベント「避雷塔調整」を開始している状況で、雷平原を訪れる	【No Missions!】 避雷塔の整備に必要なのは すばやい反応と正確な記憶力だ あわてず騒がず落ち着いて 整備にいそしめカモメ団!	越すに越されぬ雷平原♪ 行く手をはばむ　いなびかり〜♪ ※9	避雷塔がなかった時代の 歌だってさ（※9）
STORY Lv.2ですべての避雷塔の調整を行なっており、かつ入力に30回成功していない避雷塔が1基以上ある状況で、雷平原を訪れる	【No Missions!】 まだ整備が足りない避雷塔が あるってよ 整備しないと損するって 言われてもなあ?		
STORY Lv.2ですべての避雷塔で入力に30回成功している状況で、雷平原を訪れる	【No Missions!】 避雷塔の整備は　カンペキだ! もっとも　カモメ団が勝手に 整備するのは大歓迎だってよ!		
STORY Lv.3ではじめてすべての避雷塔を調整する(入力に30回成功していない避雷塔が1基以上あるとき)	【No Missions!】 まだ整備が足りない避雷塔が あるってよ 整備しないと損するって 言われてもなあ?	いい仕事しちゃったね これで避雷塔はバッチリ!（※10）	お助け屋じゃなくて 調整屋に改名する気か（※10）
STORY Lv.3ではじめてすべての避雷塔を調整する(すべての避雷塔で入力に30回成功しているとき)	【No Missions!】 避雷塔の整備は　カンペキだ! もっとも　カモメ団が勝手に 整備するのは大歓迎だってよ!	そんなに避雷塔が気になるんだったら ユウナも雷平原でキャンプすれば? ※11	ユウナ　今度は「新しい塔を建てる」 なんて言い出すんじゃないだろうな （※11
9-1 南部でシドと会話する	変化なし!	うちのオヤジってさ　一度ヘコむと どん底まで落ちちゃうんだよ	娘は何も心配してないんだ シドのことは気にしなくていいさ
9-5 北部でリアン&エイドと会話する(選択肢はどれを選んでもかまわない)		子供相手にテキトーなこと 言っちゃダメだよ　ユウナってば!	ロンゾの長老は　あの子たちのこと 心配してるんじゃないのか

※9…サブイベント「避雷塔調整」を開始後、雷平原を訪れるたびに見られる
※10…すべての避雷塔で入力に30回成功するまでは、避雷塔を調整するたびに見られる
※11…以降は避雷塔を調整するたびに見られる

STORY Lv.4 ……… 雷平原

条件	ダチ	リュック		パイン	
0-3 飛空艇・居住区で「リハーサルだーよ?」を終えたあとに、0-1 飛空艇・ブリッジでアニキかダチに話しかけて選択肢で「離陸する」を選ぶ	【カモメ団　会場入り!】 公演会場は雷平原! 会場の安全を確保して コンサートを成功させるぞ!	A	あたしのカンだと コンサート盛り上がるよ〜♪	A	あちこち気になるんだったら 通信スフィアで見てみたら
		B	宣伝チーム　がんばってるかな?	B	ハイペロたち……無事か?

A・Bを交互に話す

STORY Lv.5 ……… 雷平原

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.5を開始する	【シンラの設計ミス!?】 こらシンラ! おまえの妙な発明のせいで 魔物がわんさか集まってるぞ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ミッション5【避雷塔の魔物退治!】を開始する	【避雷塔の魔物を倒せ!】 避雷塔のエネルギーを吸収する 魔物を倒せ! ちゃんと整備しておいた避雷塔は 魔物の力を抑えてくれるってよ!	あんなに雷が落ちまくってると ちょっとコワイかも……うう	何か「スフィアに魔物は 付き物だし」だ

条件	ダチ	リュック	パイン
ミッションS【避雷塔の魔物退治!】で1～4体目のゴーキマイラを倒す	【避雷塔の魔物を倒せ!】 まだまだ魔物は残っているぞ! 魔物を全部やっつけて安全な 雷平原を取り戻すんだ!	シンラに文句言ったって どーせ いつものセリフで逃げるんだよ	残りの避雷塔はシンラに 修理させるのもアリかな
ミッションS【避雷塔の魔物退治!】で5～7体目のゴーキマイラを倒す	【避雷塔の魔物を倒せ!】 かなりの魔物を倒したが まだ残ってるみたいだ 残りも軽～くヒネってやれ!	ねえ 避雷塔って全部でいくつだっけ?	塔の修理も 半分は終わったかな
ミッションS【避雷塔の魔物退治!】で8体目のゴーキマイラを倒す	【避雷塔の魔物を倒せ!】 もう一息で魔物を撃破だ! 平和な雷平原を取り戻すため カモメ団 突撃!	避雷塔 あと1基! ……だっけ?	全部片付けたら シンラには どう責任を取ってもらおうか
ミッションS【避雷塔の魔物退治!】で9体目のゴーキマイラを倒す	【避雷塔の魔物を倒せ!】 避雷塔の調子はおかしいままだ どこか見つかりにくい所にでも 魔物が残っているのかもな	おっかしいな～ 全部の塔を なんとかしたと思うんだけど	見つかりにくいところに まだ避雷塔があるのかも
ミッションS【避雷塔の魔物退治!】をコンプリートしたあとに、穴に入るかどうかの選択肢で「やめる」を選ぶ	【雷に導かれた洞窟】 避雷塔の魔物を撃破したら 謎の洞窟を発見! お宝のニオイがプンプンだ! カモメ団 探検!	雷平原の穴? ほっとこうよ なんかヤな予感がするんだ	避雷塔のそばに穴が…… 一応調べた方がよさそうだ
ミッションS【避雷塔の魔物退治!】をコンプリートしたあとに、穴に入るかどうかの選択肢で「穴に入る」を選ぶ	【雷に導かれた洞窟】 そこらじゅう壁にふさがれた 謎の洞窟が口を開けてる その奥には いったい何が あるっていうんだ?	あの穴 ウェクナカンとは 関係なさそうだね(※12)	気づいたか? 雷平原の洞窟に 新しい足跡があったんだ(※12)
雷平原のエピソードをコンプリートする	【Episode Complete!】 コンサートの後始末も済んで 今日も今日とて落雷注意の 雷平原だ!	オヤジがいるからアニキとダチは ちょっと きゅうくつみたいだね	やかましい いそうろうが 増えたな……

※12……雷平原のエピソードをコンプリートするまでは、9-5北部でアルベド族に話しかけて、穴に入るかどうかの選択肢で「穴に入る」を選ぶたびに見られる

マカラーニャの森

STORY Lv.1 ……………………………… マカラーニャの森

条件	ダチ	リュック	パイン
ビサイド島とザナルカンド遺跡にアクティブリンクが発生する	【No Missions!】 マカラーニャ寺院が水没して 森の環境が激変したらしい 森の住人にとっては かなり マズイことになってるようだ	<基本セリフ>	<基本セリフ>
10-1南部を訪れて、ユウナの独白を聞く		森って そんなに変わったかな? なんか実感できないんだよね	祈り子の力を失うと あの森は 消えてしまう……そんな説もある
ミッションD【オオアカ屋を追え!】を開始する	【オオアカ屋を追え!】 アルベド族から緊急通信! オオアカ屋が借金を踏み倒して 逃走したとの情報だ 見かけによらず素早い動きの オオアカ屋を追いつめろ!	まだ逃げてるのかな オオアカ屋って	オオアカ屋ハント 再開か?
ミッションD【オオアカ屋を追え!】を、オオアカ屋を飛空艇にかくまってコンプリートする	【Mission Complete!】 借金を抱えたオオアカ屋を 飛空艇に収容したぞ! せっせと買い物して 借金返済に協力か?	オオアカ屋だったら居住区だよ なんか買ってあげたら?	あの商人 いつまでかくまう気だ?

条件	ダチ	リュック	パイン
ミッションD【オオアカ屋を追え!】を、オオアカ屋をアルベド族に通報してコンプリートする	【Mission Complete!】借金を抱えたオオアカ屋をアルベド族に引き渡したぞ!人生いろいろだな	オオアカ屋って どこにつれてかれたんだろうね	ユウナから借金するのはやめておくよ
10-3 北部でブクタクに話しかける	(変化なし)	森がなくなると 住んでる人も消えちゃうってことかな?	あの森に何か起こってるんだろうな
10-13 聖なる泉でドンガに話しかける			
10-8 スフィアの泉でトワメルと会話する		クアトのじいちゃん へコみまくってたね	あいつら あのまま森と一緒に消えるつもりか

STORY **Lv.2** ………………………………………… マカラーニャの森

条件	ダチ	リュック	パイン
ミッションG【ルブランアジト潜入準備!】を開始する	【音楽する人さがし中!】トーブリの部下のハイペロ族が目当ての相手に会えないらしい 手伝ってやるか?(※13)	<基本セリフ>	<基本セリフ>
10-1 南部でハイペロ族と会話して、楽団員を探すかどうかの選択肢で「引き受ける」を選ぶ	【音楽する人さがし中!】トーブリの部下のハイペロ族から楽団員への手紙をあずかってるぞ カモメ団 お手紙配達だ!(※13)	楽団員さん いないねえ……泉に行ってみようか?	最近 私たちって便利屋になってないか
ミッションJ【楽団員を探せ!】を開始する	【音楽する人さがし中!】森のどこかにいるトンカとブクタクを ふたりとも発見するんだ!(※13)	よーするに 森じゅう歩いて蝶をさがせばいいんだよね	蝶々の輪か……なんでもありだな
ミッションJ【楽団員を探せ!】をコンプリートする(飛空艇にもどるかどうかの選択肢はどちらを選んでもかまわない)	【Mission Complete!】祈り子の力が消えたせいで森は滅びかけている このままでは森の住人は全滅だが……(※13、14)	見つかったのはいいんだけど「滅びる」って どういうこと?	あいつらの運命はあいつらが選ぶことだ
STORY Lv.1でミッションD【オオアカ屋を追え!】を中断している状況で、ミッションG【ルブランアジト潜入準備!】を開始する	【オオアカ屋を追え!】アルベド族から緊急通信!オオアカ屋が借金を踏み倒して逃走したとの情報だ!見かけによらず素早い動きのオオアカ屋を追いつめろ!(※15)	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ミッションD【オオアカ屋を追え!】を開始する		オオアカ屋の借金って何ギルぐらいだろうね	借金取りに捕まる前にオオアカ屋に事情を聞くか?
ミッションD【オオアカ屋を追え!】を、オオアカ屋を飛空艇にかくまってコンプリートする	【Mission Complete!】借金を抱えたオオアカ屋を飛空艇に収容したぞ!せっせと買い物して借金返済に協力か?(※15)	居住区で オオアカ屋がお店 開いてるよ	アルベドの借金取りが追ってきたら どうするんだ
ミッションD【オオアカ屋を追え!】を、オオアカ屋をアルベド族に通報してコンプリートする	【Mission Complete!】借金を抱えたオオアカ屋をアルベド族に引き渡したぞ!人生いろいろだな(※15)	オオアカ屋は 借金を返すまで砂漠で穴掘りだってさ	アルベド族に借りを作るのが怖くなるな
10-8 スフィアの泉でトワメルと会話する(※16)	(変化なし)	クアド族はホームを襲った相手だけどさ なんか 気の毒になっちゃったよ	ロンゾが手を出さなくてもあのままじゃ 自滅だ……

※13……ミッションD【オオアカ屋を追え!】とミッションJ【楽団員を探せ!】が同時に発生している場合は、ロケーション選択画面の右下に「Mission1」と表示される
※14……ミッションD【オオアカ屋を追え!】とミッションJ【楽団員を探せ!】が同時に発生している状況で、ミッションJ【楽団員を探せ!】を先にコンプリートした場合は見られない
※15……ミッションD【オオアカ屋を追え!】とミッションJ【楽団員を探せ!】が同時に発生している場合は、ロケーション選択画面の右下に「Mission2」と表示される
※16……STORY Lv.1で会話していない場合のみ

STORY Lv.3 …… マカラーニャの森

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.3を開始する	【マカラーニャ旅行公司SOS！】 マカラーニャ旅行公司からの SOSをキャッチした！ くわしいことはわからんが ヤバイってことに間違いない！	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
ミッションM【旅行公司の安全を確保せよ！】を開始する	【マカラーニャ旅行公司SOS！】 水没したマカラーニャ寺院からも 魔物が出没してるようだ！ お助け屋　出動か？	マカラーニャ旅行公司へ お助け屋　出動しようよ～！	湖へ急ごう　でないとリュックが ひとりで飛び出しそうだ
ミッションM【旅行公司の安全を確保せよ！】をコンプリートする	【Mission Complete！】 マカラーニャ湖から魔物が現れて 森の環境はいよいよマズイ どうしたらいいんだろうなあ……	はあ……	しばらくリュックは そっとしておこう
オオアカ屋の借金を全額返済している状況で、10-15旅行公司前でオオアカ屋の決意を聞く	【Mission Complete！】 旅行公司を守るために オオアカ屋は船を降りたが 客より魔物が多いみたいだ	ユウナ　たまには湖の お店にも行こうね	湖底の影か……

STORY Lv.5 …… マカラーニャの森

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.5を開始する	【消えゆくマカラーニャの森】 森が滅びようとしている 何もかも消え去ってしまうのか？	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
マカラーニャの森のエピソードがエンドになる	【Episode End！】 マカラーニャの森が静かに 消えていくっぺさ……	誰もいなくなって　最後には あの森もなくなっちゃうんだね……	あの森は　時代の波に飲みこまれた そう思うしかない
マカラーニャの森のエピソードをコンプリートする	【Episode Complete！】 森は静かに消えてゆく 思い出だけが残るんだ	ユウナが何も言わなくたって ちゃーんとわかるよ	あの泉か　どうかしたのか？ ……ごめん　よけいな詮索かな
オオアカ屋のエピソードをコンプリートする	（変化なし）	オオアカ屋　よろしく！ ……こんな感じだったっけ？	あっちの兄弟は兄の方が強そうだけど こっちの兄妹はどうかな

ビーカネル砂漠

STORY Lv.1 …… ビーカネル砂漠

条件	ダチ	リュック	パイン
ビサイド島とザナルカンド遺跡にアクティブリンクが発生する	【No Missions！】 アルベド族が発掘を行っている ビーカネル砂漠 お宝も埋まってるようだが 参加するには紹介状が必要 らしいぞ	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
ジョゼ寺院でギップルから紹介状をもらっていない状況で、11-1砂漠西部でライダーに話しかけて、発掘志願者かどうかの選択肢で「はい」を選ぶ		紹介状がないと　発掘させて もらえないみたいだね（★）	砂嵐を飛空艇で突っ切るってのも けっこうスリルあったよ（★）
ジョゼ寺院でギップルから紹介状をもらう	【砂漠の発掘アルバイト！】 ギップルの紹介状を誇らしげに かかげ　砂漠の機械発掘調査を お手伝いせよ！	ビーカネルに行ってみようよ あたしが案内するからさ	本気で発掘する気か？ スフィアはないと思うけど
ミッションE【アルベド機械の部品発掘】をコンプリートする、またはミッションE【アルベド機械の部品発掘】をコンプリートしたあと、サブイベント「発掘」に挑戦する	【Mission Complete！】 ナーダラからも信頼されて いつでも砂漠で発掘できるぞ！	また発掘して　おこづかい 稼ぎまくっちゃう？（★）	ユウナ　自分がスフィアハンター だってことを忘れてないよな（★）

STORY Lv.2 …………………………………… ビーカネル砂漠

条件	ダチ	リュック	パイン
ミッション6【ルブランアジト潜入準備!】を開始する	【No Missions!】 アルベド族が発掘調査を続ける ビーカネル砂漠 うろつく機械と日射病に注意し アツ～イお宝を掘り当てろ!	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
ジョゼ寺院でギップルから紹介状をもらっていない状況で、11-1砂漠西部でナーダラに話しかける		紹介状がないと　相手して もらえないっぽいね（★）	砂まみれになったあげく 無駄足か……（★）
ジョゼ寺院でギップルから紹介状をもらう	【砂漠の発掘アルバイト!】 ギップルの紹介状を誇らしげに かかげ　砂漠の機械発掘調査を お手伝いせよ!	紹介状もゲットしたし ビーカネル島へGO!	ルブラン一味と出くわすかもしれない 準備しておいた方がいいな
紹介状を持っている状況で、11-1砂漠西部でナーダラに話しかけて、紹介状を見せるかどうかの選択肢で「ナーダラに見せる」を選ぶ		ナーダラが言ってたオアシスって　2年前 あたしたちが流れ着いたところじゃない? （※17）	ビーカネルのオアシスは　水脈で よその土地とつながってるらしい （※17）
ミッション8【オアシス調査】をコンプリートする	【Mission Complete!】 ルブラン一味から戦闘服をゲット! こつこつ発掘すればアルベド語を マスターできるかもな	シメてひんむき作戦　大成功～♪	砂まみれになったかいがあったな
ミッション8【オアシス調査】をコンプリートしたあと、サブイベント「発掘」に挑戦する		発掘って　意外と しんどいんだねえ（★）	ナーダラには気をつけた方がいい 特にユウナは　性格的にね（★）

※17……ミッション8【オアシス調査】をコンプリートするまでは、ナーダラに話しかけるたびに見られる

STORY Lv.3 …………………………………… ビーカネル砂漠

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.3を開始する	【No Missions!】 発掘キャンプのナーダラから お助け要請が届いてる そんなに緊迫してないようだし 後回しにしとくか?	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
ビーカネル砂漠を訪れる	【No Missions!】 サボテンダー自治区のマルネラに 会ってほしいと頼まれてるぞ お供は　通訳のヘンソ君だ ……って　なんの通訳だ?	ん～……サボテンダー自治区? あたし知らないよ　そんなの	勢いに呑まれてるうちに　ごたごたを 片付けてしまうのかな　ユウナは
ミッション1【サボテンダー探索】を開始する	【サボテンダー捜索!】 サボテンダー自治区のマルネラから スピラ各地に散らばる10人の サボテンダーたちを探してくれと 頼まれてるぞ!	サボテンダーねえ どこにいるんだろ?	しゃべるサボテンか ……スピラは広い
砂漠西部でオオアカ屋と会話する（※18）		オオアカ屋のこと　助けてあげた方が よかったんじゃないの?	真面目に発掘すれば自由になれるんだろ いつかは知らないけど
サブイベント「発掘」に挑戦する		＜基本セリフ＞（★）	＜基本セリフ＞（★）

※18……ミッション0【オオアカ屋を追え!】をアルベド族に通報してコンプリート後、STORY Lv.2でオオアカ屋を飛空艇に乗せていない場合に会話可能

STORY Lv.5 …………………………………… ビーカネル砂漠

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.5を開始する	【熱砂の悪魔襲来!】 砂の底で眠っていた伝説の魔物が ついに目覚めて　発掘キャンプも サボテンダー自治区も大ピンチだ! カモメ団　出陣だ!	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
ミッション1【サボテンダー探索】を開始する	【熱砂の悪魔襲来!】 マルネラが力尽きてしまう前に スピラ各地のサボテンダーを 集めるんだ!	早くサボテンダーたちを見つけて マルネラさん　助けてあげなきゃ!	サボテンも　なんでもアリだな……

条件	ダチ	リュック	パイン
ミッションU【最後のサボテンダー探し】を開始する	【熱砂の悪魔襲来！】 最後のサボテンダーは マルネラの近くにいるらしい 悪いサボテンダーが住みついた 謎の遺跡に突入か？	サボテンダーがそろったって あんな魔物に勝てるのかなあ？	いつのまにか私たちも 勢いに呑まれてるな
ミッションV【砂漠の最終決戦！】を開始したあと、飛空艇にもどるかどうかの選択肢で「はい」を選ぶ	【熱砂の悪魔襲来！】 砂の底で眠っていた伝説の魔物が 発掘キャンプを襲う！ 最終決戦！　カモメ団　出撃だ！	ユウナユウナ！ 発掘キャンプが大変なんだってば！	ここまで来たら　最後まで 勢いに呑まれてやろうか
ビーカネル砂漠のエピソードをコンプリートする	【Episode Complete！】 砂漠の平和は守られた サボテンダーたちも元気だぞ！	ふあ～　おなかいっぱいだよ	ユウナもリュックも 意外と大食いだな
ビーカネル砂漠のエピソードをコンプリートしたあと、サボテンダー自治区を訪れる		小さなマルネラも　一度サボテンダーに なってから　サボテンママになるのかな	つい想像したよ　ユウナが新しい マルネラからも何か頼まれてるところを
サブイベント「発掘」に挑戦する	（変化なし）	＜基本セリフ＞(★)	＜基本セリフ＞(★)

ベベル

STORY Lv.1 ･･･ ベベル

条件	ダチ	リュック	パイン
ビサイド島とザナルカンド遺跡にアクティブリンクが発生する	【No Missions！】 ナギ節が来て設立された組織 新エボン党の本部はここだ！ 近づくのはやめておくか？	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
ベベルを訪れて、ユウナの独白を聞く		昔のことがあるからさ　ベベルに行くと ヘンに緊張しちゃうんだよね～	ベベルには近づかない方がいい 特に大召喚士様はね
12-2 中心街でバラライと会話する	【No Missions！】 議長のバラライは　わりと 話せる奴だったな 新エボン党の今後に注目だ	バラライってソウメイって感じだね ウチの男子と違ってさ！	食わせ者だろ　バラライって でなきゃ議長になれるはずがないんだ

STORY Lv.2 ･･･ ベベル

条件	ダチ	リュック	パイン
甲板でのダンスパーティーの翌朝、0-1 飛空艇・ブリッジでアニキに話しかけて、「決まった！」を選ぶ	【新エボン党にスフィアを返却！】 保守派ぞろいの新エボン党は 名前からしてイヤ～な感じだ それでも　信頼するのか？	（話しかける機会がない）	（話しかける機会がない）
青年同盟にスフィアを返した場合			
ミッション6【ルブランアジト潜入準備！】を開始する	【No Missions！】 新エボン党はカモメ団を 敵対組織と認めたようだ へたに近づいたら　ひと悶着 ありそうだぞ！	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
12-1 グレート＝ブリッジで扉の前にいる僧兵に話しかけて追い返される	【No Missions！】 新エボン党はカモメ団を 敵視している むやみに手を出さないで 様子を見た方がよさそうだ	またベベルに行ったって 追い返されるのがオチだよ	新エボン党に何を言っても 攻撃されるだけだ
新エボン党にスフィアを返した場合			
ミッション6【ルブランアジト潜入準備！】を開始する	【No Missions！】 カモメ団を大歓迎の新エボン党 「大召喚士様が味方についた」と みんな喜んでるらしい！	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞

条件	ダチ	リュック	パイン
ミッション⑩【盗られたら盗り返す！】を開始する前に、12-2 中心街でバッセに話しかける	【No Missions！】 キーリカのスフィアを取り戻し 党は落ち着いてるようだ 大した事件は起きそうにないな	エボン党は　同盟が攻めてくるって 思ってるみたいだね	ベベルは警戒厳重だ ルブラン一味も手を出さないだろう
青年同盟にスフィアを返した場合・新エボン党にスフィアを返した場合（共通）			
ミッション⑩【盗られたら盗り返す！】をコンプリートする	【ベベル突入大作戦！】 どう見てもヤバイ機械兵器 ヴェグナガンの正体を知るため ベベルの地下へ突入だ！	（話しかける機会がない）	（話しかける機会がない）

STORY **Lv.3** ………………………………………… ベベル

条件	ダチ	リュック	パイン
青年同盟にスフィアを返した場合			
STORY Lv.3を開始する	【No Missions！】 議長のバラライが行方不明となり 新エボン党は混乱中のはずだが カモメ団に助けを求める気はない ようだな	<基本セリフ>	<基本セリフ>
12-1 グレート＝ブリッジで扉の前にいる僧兵に話しかける	【No Missions！】 党の内部で　もめてるようだが カモメ団がどうこう口出しする 問題じゃないよなあ	うちはリーダーがいなくても 大丈夫でしょ　頼ってないし！★	リーダーひとりに頼ってきた 組織は　どこももろいな（★）
新エボン党にスフィアを返した場合			
STORY Lv.3を開始する	【No Missions！】 議長のバラライが行方不明となり 混乱する新エボン党 「誰でもいいからなんとかして」と 無責任なSOSが発信されてるぞ！	<基本セリフ>	<基本セリフ>
12-2 中心街でもめている党員たちを見る	【No Missions！】 議長のバラライが行方不明となり 混乱する新エボン党 事態を収めるリーダーがいなくて とうにもならない状態だ	どっかのリーダーとは違って バラライ議長　大人気だったねえ	バラライに頼りきっていた ツケが回ってきたんだ
ジョゼ寺院にアクティブリンクが発生する前に、12-21 大深度エリアでバッセに話しかける（選択肢はどちらを選んでもかまわない）	【No Missions！】 バッセのことも団は　ベベルの 奥までもぐりこんでいた！ カモメ団も負けられないぞ！	バッセたち　ど～やって あんなとこまで行ったんだろ	子供の侵入を見過ごすくらいだから ベベルの警備体制は機能してないな
青年同盟にスフィアを返した場合・新エボン党にスフィアを返した場合（共通）			
ジョゼ寺院にアクティブリンクが発生したあと、12-21 大深度エリアでヌージたち3人の密会を見る	【No Missions！】 バラライを追って消えたヌージと ギップル…… あいつら　どういう関係なんだ？ う～ん　カモメ団　混乱！	ヌージの体から幻光虫が出てきて バラライに入って……んん？	そうやって　話すのを待ってる？ ……悪いけど口は固いよ

STORY **Lv.5** ………………………………………… ベベル

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.5を開始する	【新エボン党改革!?】 バラライ議長の不在は続くが 残った党員が結束しはじめた との情報だ！	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ベベルのエピソードがエンドになる	【Episode End！】 仲間内で争っていた新エボン党も みんなで力を合わせて　どうにか 安定を保っているらしい	イサールもベベルに来ればいいのにね	どんな世の中になっても　ユウナも 「相変わらず」かもね

条件	ダチ	リュック	パイン
ベベルのエピソードをコンプリートする	【Episode Complete!】 新エボン党は新たな人材を迎えて 改革に乗り出した これからは「秘密だらけ」なんて ことはなくなってほしいもんだ	もしかしてユウナ 自分の性格 認めたくない?	とぼけるのは勝手だけどさ もう少し うまくやれって
ベベルのエピソードの結末を見たあと、聖ベベル廟・最上層でバッセと会話する	【ベベル隠された回廊】 こども団が発見したのは ベベルの地下に眠る迷宮! カモメ団 探検だ!	あんな異界みたいなところ 入らない方がいいよ 絶対!(※19)	あの迷宮にはエボンの秘密が眠ってる 探ってみよう(※19)
聖ベベル廟・最下層でトレマを倒す	【Mission Complete!】 すべてを超えたか カモメ団! これならヴェグナガンにも 楽勝……だといいな	あたしは今のユウナも 過去のユウナも 好きだから どっちも捨てないでほしいんだ	少し前の私だったら トレマの言葉に うなずいたかもしれない

※19……トレマを倒すまでは、聖ベベル廟を訪れるたびに見られる

ナギ平原

STORY Lv.1 ……… ナギ平原

条件	ダチ	リュック	パイン
ビサイド島とザナルカンド遺跡にアクティブリンクが発生する	【No Missions!】 歴代の大召喚士様が「シン」と 戦った地だ 最近は観光地になっていて いろんなゲームで遊べるってよ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
13-1 南部か 13-3 北部を訪れて、ユウナの独白を聞く	【No Missions!】 スピラをめぐって公司を宣伝 してくれる人を募集中だ! どっちの公司を宣伝しようか?	お宝の情報がないんだったら ナギ平原に遊びに行っちゃわない?	ナギでは銀色公司と青空公司が 競争してるんだ
サブイベント「公司PR」を開始する	【No Missions!】 公司宣伝活動の途中経過は 窓口で確認できるってよ で 今回はどのアトラクションで 遊ぶんだ?	ユウナが宣伝したら お客さん すんごい来ると思うよ	スフィアハンターが宣伝か……
サブイベント「狼レース」をプレイする	変化なし!	レースのクレートが上がると 狼が速くなるんだってさ!(★)	今のところ 狼レースは 実力通りの展開が多いらしいな(★)
サブイベント「トカゲラン」をプレイする		トカゲを動かすときは 先のことも 考えとかないと マズイことになっちゃうよ(★)	熱くなりすぎないのがコツ 失敗したら おしまいだからさ(★)
サブイベント「ウィングスロット」をプレイする		倍率が高いスロットは そろえるのが 難しくって 燃えるんだよね～(★)	スロットの鳥は ぴったりのタイミングで 止まるとは限らないんだ……魔物だからな(★)

STORY Lv.2 ……… ナギ平原

条件	ダチ	リュック	パイン
ミッション6【ルブランアジト潜入準備!】を開始する	【No Missions!】 歴代の大召喚士様が「シン」と 戦った地だ ふたつの公司がしのぎをけずって 観光客を集めてるぞ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
STORY Lv.1でサブイベント「公司PR」を開始していない状況で、ナギ平原を訪れる	【No Missions!】 スピラをめぐって公司を宣伝 してくれる人を募集中だ どっちの公司を宣伝しようか?	—	—
STORY Lv.1でナギ平原を訪れていない状況で、13-1 南部か 13-3 北部を訪れる		ルブランの手下も ナギでさぼってるかもね	ナギでは ふたつの公司が競い合って 新しいアトラクションを開発してるんだ

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.1でサブイベント「公司PR」を開始している状況で、ナギ平原を訪れる	【No Missions!】 がんばって公司を宣伝すると アトラクションが進化するって 情報だ それはさておき遊びに行くか?	—	—
ミッション🅺【遺跡の魔物をおっぱらえ!】を開始する前に、サブイベント「公司PR」を開始する		宣伝まで引き受けちゃうなんて ユウナ 相変わらずだねえ	今度は公司の宣伝か…… なんでもありだな
ミッション🅺【遺跡の魔物をおっぱらえ!】を開始したあと、サブイベント「公司PR」を開始する	(変化なし)		
ミッション🅶【チョコボっ!】をコンプリートしたあと、4-4 ミヘン街道・旅行公司前でクラスコとヒクリを飛空艇に乗せる	【クラスコの新天地?】 飛空艇に乗せたクラスコが なにやらそわそわしてるな 降ろしてやるか?	チョコボハンター・ヒクリって感じ?	ヒクリは居住区にいるよ
サブイベント「公司PR」を開始しておらず、かつクラスコを飛空艇に乗せている状況で、ナギ平原を訪れて、クラスコを追いかけるかどうかの選択肢で「いいえ」を選ぶ	【No Missions!】 スピラをめぐって公司を宣伝 してくれる人を募集中だ! ど っちの公司を宣伝しようか?	クラスコって どこ行っちゃったの?	進むべき道を見つけても 実力が 追いつかないことも あるんだよな
サブイベント「公司PR」を開始しており、かつクラスコを飛空艇に乗せている状況で、ナギ平原を訪れて、クラスコを追いかけるかどうかの選択肢で「いいえ」を選ぶ	【No Missions!】 がんばって公司を宣伝すると アトラクションが進化するって 情報だ それはさておき遊びに行くか?		
サブイベント「公司PR」を開始していない状況で、13-4 施設跡を訪れて、クラスコの悩みを聞く	【No Missions!】 スピラをめぐって公司を宣伝 してくれる人を募集中だ! どっちの公司を宣伝しようか?	あたしのカンだと クラスコは 魔物を退治してほしがってるんだよ!	リュックはカンって言葉の 意味を間違ってるな
サブイベント「公司PR」を開始している状況で、13-4 施設跡を訪れて、クラスコの悩みを聞く	【No Missions!】 がんばって公司を宣伝すると アトラクションが進化するって 情報だ それはさておき遊びに行くか?		
ミッション🅺【遺跡の魔物をおっぱらえ!】を開始、または再開する	【クラスコ 遺跡を発見!】 クラスコのお願いを引き受け中! 遺跡の魔物を片付けるには 魔物が向いている方向に注目だ	クラスコには 自分の力で なんとかさせとく?(★)	妙な遺跡だったな 魔物の気配が 多いのか少ないのか はっきりしない★
ミッション🅺【遺跡の魔物をおっぱらえ!】で5戦目を終える	【クラスコ 遺跡を発見!】 残る魔物は あと1匹! クラスコとチョコボの未来の ために 魔物退治だ!	クラスコ 大丈夫かなあ 腰抜かしてたけど	あれで元チョコボ騎兵か? よく生き残れたな……
ミッション🅺【遺跡の魔物をおっぱらえ!】をコンプリートする	【Mission Complete!】 クラスコの落ち着く先も決まり ひと安心ってところだが 様子を見に行ってみるか?	もしかして チョコボハンター出動?	「自分でなんとかする」って言葉は クラスコの辞書に載ってないんだろ
旅行公司でリアン&エイドと会話する	(変化なし)	キマリはツノが折れてることなんか 気にしてないと思うんだけどな	ロンゾのツノは 折れたら 元に戻らないんだろ?
サブイベント「狼レース」をプレイする		運が悪い狼って スタートで よく出遅れちゃうんだよ(★)	追い上げが得意な狼は 持久力が切れても スピードが落ちにくいんだ(★)
サブイベント「トカゲラン」をプレイする		トレイクの動きに注意した方がいいよ 見えないとこからでも来ちゃうんだよな〜★	わかっていると思うが トカゲが 赤いところに進んだら終わりだ(★
サブイベント「ウィングスロット」をプレイする		魔物の種類によっては どんなに条件が よくてもスロットがそろいにくいんだって★	スロットで一定の条件を満たすと その後 何回か そろいやすくなるみたいだ(★

STORY Lv.3

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.3を開始する	【谷底の洞窟に魔物出現!】 谷底の洞窟からSOS信号だ 昔は祈り子がいた洞窟だから 寺院の魔物と関係があるかもな ※20	〈基本セリフ〉	〈基本セリフ〉
13-7 谷底にいる人々と会話して、観光客を助け出すかどうかの選択肢で「引き受けない」を選ぶ	【谷底の洞窟に魔物出現!】 あんな洞窟で遊ぶ方が悪いが 放っておくのも気の毒だしな 救出してやるか? ※20	あんな洞窟で遊ぶ方が悪いんだけどさ かわいそうだし、チャチャッと助けない? ★	珍しいな。ああやって頼まれたら 断るはずがないと思ったのに ★
13-7 谷底にいる人々と会話して、観光客を助け出すかどうかの選択肢で「引き受ける」を選ぶ	【谷底の洞窟に魔物出現!】 洞窟に取り残された人を 引きつれて脱出だ! 何人つれて歩けるんだろうな ※20	せっかく助けに行ったのにワガママな 人ばっかでさ…… ムカツク!	あの洞窟には祈り子がいた…… 寺院と同じことが起きているのか
ミッションN【観光客を救出せよ!】をコンプリートする	【Mission Complete!】 すっかり観光地になったナギ平原 公司のポイントはたまったか? とことん遊びつくせ! ※20	ねえ、穴のず～っと下の方で なんか動く音、したよね?	本当に返事したのか? ……まさかな
STORY Lv.2でミッションK【遺跡の魔物をおっぱらえ!】をコンプリートしている状況で、STORY Lv.3を開始する	【Mission Complete!】 クラスコの落ち着く先も決まり ひと安心ってところだが 様子を見に行ってみるか? ※21	〈基本セリフ〉	〈基本セリフ〉
クラスコを飛空艇に乗せている状況で、STORY Lv.3を開始する	【クラスコ離脱!】 クラスコがしびれをきらして 飛空艇から飛び降りた模様! ナギ平原に向かってるぞ! ※21		
13-4 施設跡を訪れて、クラスコの悩みを聞く	【クラスコ 遺跡を発見!】 チョコボに命をかけるクラスコが 遺跡を発見したらしい その奥には何が待ってるんだ? ※21 22	ほっといたら、クラスコって ずっとアタマかかえてるんじゃない?	誰かが魔物を退治してやるまで 悩みっぱなしだろうな、クラスコは
STORY Lv.2でミッションK【遺跡の魔物をおっぱらえ!】の1～4戦目を終えている状況で、STORY Lv.3を開始する	【クラスコ 遺跡を発見!】 クラスコのお願いを引き受け中! 遺跡の魔物を片付けるには 魔物が向いている方向に注目だ! ※21	〈基本セリフ〉	〈基本セリフ〉
ミッションK【遺跡の魔物をおっぱらえ!】を開始、または再開する		あたしのカンだと、クラスコは 遺跡をチョコボのために使う気だよ ★	あの遺跡、昔は何に使われてたんだろうな 魔物に関係がありそうだが ★
STORY Lv.2でミッションK【遺跡の魔物をおっぱらえ!】の5戦目を終えている状況で、STORY Lv.3を開始する	【クラスコ 遺跡を発見!】 残る魔物は、あと1匹! クラスコとチョコボの未来の ために、魔物退治だ!(※21)	〈基本セリフ〉	〈基本セリフ〉
ミッションK【遺跡の魔物をおっぱらえ!】で5戦目を終える		遺跡の壁に誰かの名前が書いてあったよ トレ……とかなんとか	私たちがなんとかするまで、クラスコは 魔物の目の前で腰を抜かしてるだろうな
ミッションK【遺跡の魔物をおっぱらえ!】をコンプリートする	【Mission Complete!】 クラスコの落ち着く先も決まり ひと安心ってところだが 様子を見に行ってみるか? ※21	ユウナのことだから、チョコボ探しにも つきあってあげちゃうんじゃない? ※23	で、今度はチョコボを探してやるのか? マメだな、ユウナ ※23
サブイベント「狼レース」をプレイする	変化なし!	狼の組み合わせが同じでも、クレジットが 高いレースの方が、倍率がいいんだって ★	クレジットの高いレースほど、なぜか 実力通りにならないことが多いんだよな ★
サブイベント「トカゲラン」をプレイする		トレイクに見つかったら、トカゲは びびって動けなくなっちゃうんだよ ★	ホムの動きを予測して移動しないと 安全に動ける先がなくなるんだ ★
サブイベント「ウィングスロット」をプレイする		ひたすら遊びまくれば、最後には絶対 勝てるってさ、スロットって ★	リュックの言うこと、信用できるか? なんだって例外はあるのに ★

※20……ミッションK【遺跡の魔物をおっぱらえ!】とミッションN【観光客を救出せよ!】が同時に発生している場合は、ロケーション選択画面の右下に「Mission1」と表示される
※21……ミッションK【遺跡の魔物をおっぱらえ!】とミッションN【観光客を救出せよ!】が同時に発生している場合は、ロケーション選択画面の右下に「Mission2」と表示される
※22……ミッションG【チョコボ!!】進行中にクラスコが登場しており、かつクラスコを飛空艇に乗せていなかった場合は見られない
※23……ミッションK【遺跡の魔物をおっぱらえ!】をコンプリート後、13-5 遺跡を訪れるたびに見られる

条件	ダチ	リュック	パイン
青空公司と銀色公司のPR段階がそれぞれ4以下の状況で、STORY Lv.5を開始する	【PR合戦 終盤戦!】すっかり観光地のナギ平原 公司の宣伝に協力すると いいことがあるって噂だ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
STORY Lv.5を開始したときに、青空公司と銀色公司のどちらか一方のPR段階がすでに4になっている状況で、PRできる人物に◎ボタンで話しかける	【PR合戦 最後の追い込み!】そろそろ宣伝合戦にも決着がつきそうだ でも勝敗の行方はわからないぞ 最後の最後まで宣伝しまくれ!	青空公司と銀色公司って まだ仲悪いみたいだね(※24)	組織ってのは なんでいちいち 張り合いたがるんだか(※24)
青空公司と銀色公司のどちらか一方のPR段階を4にする			
青空公司と銀色公司のどちらか一方のPR段階が5になっている状況で、STORY Lv.5を開始する	【PR合戦 終結!】ナギ平原で営業していた ふたつの公司の競争が ついに決着た! 結果発表を見逃すな!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
青空公司と銀色公司のどちらか一方のPR段階を5にする		銀色公司と青空公司 どっちが勝つと思う?(※24)	どっちの公司が勝ったって 大差ないと思うけど(※24)
ナギ平原のエピソードをコンプリートする	【Episode Complete!】トーブリのプロデュースで ナギ平原の楽しさ充実! 最後まで遊びつくせ!	トーブリって とことんマメだよね いろんなところに出てきちゃってさ	あんなところまでトーブリが しゃしゃり出てくるなんてな
サブイベント「ゲッターカモメ」をプレイする		カモメのゲームは いっぱい当たりを出すと 最後の倍率がよくなるんだよ ★	クリア条件を越えたら あとは 撃っても撃たなくてもいいんだ(★)
サブイベント「ぱくぱくモンキー」をプレイする		おサルの宝箱の中身? 変えたくなったら あたしたちを呼んでよ ★	遊びつづけると 宝箱の中身が どんどん変わっていく気がするんだ ★
13-4 施設跡を訪れて、クラスコの悩みを聞く	(変化なし)	クラスコはほっとくの? 賛成〜	今はクラスコにかまってる場合じゃない 勝手にやらせとけばいいだろ
ミッションK【遺跡の魔物をおっぱらえ!】を開始、または再開する		あの遺跡は ほっといて あとはクラスコにやらせる?(★)	クラスコの勢いに呑まれたか…… まあいい さっさと終わらせよう(★)
ミッションK【遺跡の魔物をおっぱらえ!】で5戦目を終える		だらしないな〜 クラスコ あれじゃ騎兵なんてムリだよね	「最後の1匹くらい自分で倒せ」とは 言えないかな ユウナには
ミッションK【遺跡の魔物をおっぱらえ!】をコンプリートする		じゃ 次はチョコボ探しだね え? ど〜せ助けてあげちゃうんでしょ?(※25)	またクラスコを助けたら とことん つきあうハメになるぞ(※25)
13-5 遺跡でクラスコから、チョコボがミヘン街道で洞窟を見つけてきたという報告を聞く		チョコボが見つけた洞窟だったら お宝 いっぱいありそうじゃない?	クラスコより チョコボの方が よほど役に立つみたいだ
遺跡の奥の洞窟でグローブイーターを倒す		すんごいチョコボ いないねえ もっと奥の方まで行ってみる?	なんで こんな大変な思いをして チョコボを探してるんだ 私たち……
クラスコのエピソードをコンプリートする		クラスコ チョコボ語の辞書とか 作ってくれないかな(※26)	あそこまで他人に頼りきって いられるのも ひとつの才能かな(※26)
サブイベント「狼レース」をプレイする		パインを信じすぎて 大ハズレしても知らないよ〜?(★)	「揺れ」が大きい狼は 実力が安定しないけど 運がいいと 実力以上の結果につながるんだ ★
サブイベント「トカゲラン」をプレイする		ホムの動きに気を取られてると トカゲが ヘルムにやられちゃうんだよな〜 もう ★	リュックを見ればわかるだろ 気が短い奴は向かないんだ(★)
サブイベント「ウィングスロット」をプレイする		スロットの台によって そろいやすい 魔物が違う気がするんだよね(★)	台5は大当たりしやすいらしいけど たくさん宣伝しないと遊べないってさ(★)

※24……PRできる人物に◎ボタンで話しかけるたびに見られる
※25……ミッションK【遺跡の魔物をおっぱらえ!】をコンプリート後、クラスコのエピソードをコンプリートするまでは、13-5 遺跡を訪れるたびに見られる
※26……クラスコのエピソードをコンプリート後、13-5 遺跡を訪れるたびに見られる

ガガゼト山

STORY Lv.1(OPENING) ……………… ガガゼト山

条件	ダチ	リュック	パイン
0-3 飛空艇・居住区で艦内放送を聞いたあと、0-1 飛空艇・ブリッジでダチと会話する	【スフィアハンター出撃！】 霊峰ガガゼトのてっぺんに スフィア反応アリ！ 飛空艇からダイブして お宝スフィアをハントせよ！	（話しかける機会がない）	（話しかける機会がない）

STORY Lv.1 ……………… ガガゼト山

条件	ダチ	リュック	パイン
ビサイド島とザナルカンド遺跡にアクティブリンクが発生する	【No Missions！】 ロンゾ族の中にはグアド族への 恨みを忘れられない連中も多い 長老は苦労が絶えないな	<基本セリフ>	<基本セリフ>
14-1 山門でキマリたちと会話する（選択肢はどれを選んでもかまわない）	【No Missions！】 グアド族を恨んでキマリに 反抗するロンゾ族の若衆たち 連中の言い分も聞いておくか？	キマリってマジメだから いろいろ悩んでるっぽいね	ナギ節が来たって　解決しない 問題だってあるさ

STORY Lv.2 ……………… ガガゼト山

条件	ダチ	リュック	パイン
ミッション6【ルブランアジト潜入準備！】を開始する	【No Missions！】 ロンゾ族の長老となったキマリが ユウナを呼んでるぞ お宝スフィアでも見つけたのか？	<基本セリフ>	<基本セリフ>
14-1 山門でキマリに話しかける	【No Missions！】 キマリからの情報だ！ 祈り子の断崖で スフィアハンターが活動中！ ルブラン一味の可能性大アリだ！	あたしが間違えるワケないでしょ キマリが言った場所は祈り子の階段！	祈り子の断崖だったよな ……自信　なくなってきたな
ミッション9【戦闘服を手に入れろ！（ガガゼト山）】を開始する	【ルブラン一味の戦闘服奪取！】 ルブラン一味がガガゼト山で なにやら活動中だってよ！ 追っぱらうついでに戦闘服を いただいちまえ！	「ナントカはカゼをひかない」って シンラが言ってたよ	あんな格好でガガゼトに登って リュック　カゼひかないか？
ミッション9【戦闘服を手に入れろ！（ガガゼト山）】をコンプリートする	【Mission Complete！】 ルブラン一味の戦闘服をゲット！ 温泉の様子でも見に行くか？	ルブラン一味も追っぱらったし これでキマリも安心だね	あんなところに 温泉があるなんてな

STORY Lv.3 ……………… ガガゼト山

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.3を開始する	【ロンゾの暴走を食い止めろ！】 グアドを恨むロンゾの若衆が キマリの制止を振り切って 出陣するって情報だ！ ロンゾの問題に口出しするか？	<基本セリフ>	<基本セリフ>
14-1 山門でキマリと会話して、ガリクたちを追いかけるかどうかの選択肢で「行かない」を選ぶ		お助け料金　あたしが出してもいいから キマリを応援してあげようよ～！	ロンゾの問題はロンゾが解決する 当然と言えば当然だけどさ
ミッション10【ロンゾの出陣を阻止せよ】を開始する	【ロンゾの暴走を食い止めろ！】 グアド族を攻めようとしている ガリクたちは山頂へ向かっている 出陣を食い止めるためには直接 話し合うしかないのか？	アルベドだってグアドといろいろあったけど そゆこと言い始めたら　キリないしさ	怒り狂ったロンゾに 説得が通じるかな

条件	ダチ	リュック	パイン
ミッション🅾【ロンゾの出陣を阻止せよ】をコンプリートする	【Mission Complete!】 カリクは思いとどまったが まだ納得できないようだ カカセト山の雪解けは いつになるんだろうなあ……	カカセトは　チカラワザで 丸くおさまった……かな？	カリクがあれで納得したとは思えないが… あとはキマリ長老に任せるしかないか

STORY **Lv.5** ·· ガカゼト山

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.5を開始する	【カカセト山　その後】 キマリ長老がうまくロンゾ族を まとめているか　様子を見に 行ってみるか？	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
14-1 山門でキマリとガリクの口論を見る		キマリ　落ち込んでないといいけど――	カリクは不器用なんだと思う 時代に合わせて変われないんだ
STORY Lv.3の雷平原でリアン&エイドと会話をしていた状況で、キマリに話しかける	【カカセト山　その後】 旅を通じて成長したリアンと エイトの姿を見て　キマリは 何かを感じたらしい カリクを追って山に登ったぞ	キマリはカリクを追っかけたんだよね あたしたちも行った方がよくない？	エイトって子　変わったな 前は「うん」しか言わなかったのに
ガガゼト山のエピソードがエンドになる(STORY Lv.3の雷平原でリアン&エイドと会話をしていないとき)	【Episode End!】 結局ロンゾの問題は　ロンゾが 解決するしかないんだろうな	カリクも　いつかキマリと 仲良くなるといいんだけどね	あとはロンゾの問題さ 口出しはしない方がいい
ガガゼト山のエピソードがエンドになる(STORY Lv.3の雷平原でリアン&エイドと会話をしており、かつミッション🅾【ロンゾの出陣を阻止せよ】をコンプリートしていないとき)		ユウナ　キレると怖いから あたし　ハラハラしたよ	これでロンゾ族にも 静かなナキ節が来るかな
ガガゼト山のエピソードをコンプリートする	【Episode Complete!】 キマリとカリクは和解して リアンとエイトも山に戻った めでたしめでたし　だな！	キマリ　かっこよかったね～ あたし　スカっとしたよ	なあユウナ　私たちが進むべき道は どこにあると思う？

ザナルカンド遺跡

STORY **Lv.1** ·· ザナルカンド遺跡

条件	ダチ	リュック	パイン
ビサイド島とザナルカンド遺跡にアクティブリンクが発生する	【ザナルカンドでスフィアハント！】 遺跡の奥にスフィア反応アリ！ 場所が場所だし　こりゃあ 1000年前の貴重なスフィア じゃないか？	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
ミッション🅱【お宝スフィアゲット！】を開始する		ザナルカンドのお客って　誰かが運んできてるのかな？　あ～ムカツク！	聖地ザナルカンド観光か…… 確かに名所だとは思うけどさ
15-1 周辺でイサールと会話する(選択肢はどちらを選んでもかまわない)	【ザナルカンドでスフィアハント！】 元召喚士のイサール登場！ 遺跡が観光地になったのは シトさんの仕業らしいぞ！ それよりお宝スフィアってか？	ユウナ！　オヤジをふんづかまえて ザナルカンドのこと　あやまらせよ！	ナギ節が来て　一番変わったのは 召喚士かもしれないな
15-4 内部で男戦闘員に近づいて通信内容を聞く	【ザナルカンドでスフィアハント！】 ヒントは「る」と「さ」？ 当然お宝スフィアに関係が ある……か？ とにかく行け行けカモメ団！	ザナルカンドのヒントは 「さる」だったよね	るさ・るさ・るさ……？ 素直に「さる」だとは思えないんだ

条件	ダチ	リュック	パイン
15-7 祈り子の間でシドに話しかける（選択肢はどちらを選んでもかまわない）	【お宝スフィアをさがせ！】 シドさんは相変わらず元気だ…… で　お宝スフィアはどこだ？ カモメ団　出遅れか？	ユウナ　ごめんね あんなオヤジでさ	スフィアの反応はあるんだ ザナルカンド中　調べてみよう
15-9 魔天で合言葉を答える（選択肢はどれを選んでもかまわない）	【ザナルカンドでスフィアハント！】 ヒント？　合言葉？ お宝スフィアには関係ない？ だけど気にせず調査続行！ スフィア波検索装置を信じろって！	イサールと話したら　怒る気 なくなっちゃったよ	イサールがいた場所……奥から 風が吹いてたような気がするんだ
ミッション4【お宝スフィアゲット！】をコンプリートする	【Mission Complete！】 お宝スフィアは壊れてスカ!? カモメ団　がっくり…… 次行ってみよう　次！（※27）	人はいっぱいだし　スフィアは 壊れてるし……ムカツク～！（※27）	早く次のスフィアを見つけて すっきりさせよう（※27）

※27……ミッション3【ワッカを探せ！】を先にコンプリートしている場合は見る機会がない

STORY Lv.2 …………………………………… ザナルカンド遺跡

条件	ダチ	リュック	パイン
ミッション6【ルブランアジト潜入準備！】を開始する	【No Missions！】 多くの召喚士たちがめざした 最果ての地ザナルカンド スピラの歴史に残る地だが 今や　まるで観光名所だ	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
サブイベント「ないしょのミッション」を開始する	【No Missions！】 サルに恋の季節がやってきた！ ……って　カモメ団にどんな 関係があるってんだ？	ザナルカンドがサルだらけになったら ヘンなお客もいなくなるよ	サルが増えたら　よけい やかましくなるかも
15-9 魔天でシロキチをつかまえる	【No Missions！】 サルの恋を実らせるには 名前に注目だ！ ……やっぱ　カモメ団には 関係ないよな？	おサルの恋のお手伝い……？	[illegible] スフィアハンターじゃなかったか
サブイベント「ないしょのミッション」をクリアする	【No Missions！】 サルの恋の季節は終了！ [illegible]	サルの恋も意外と 奥が深いんだねえ	こんなことで　本当に 遺跡が静かになるかな

STORY Lv.3 …………………………………… ザナルカンド遺跡

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.3を開始する	【No Missions！】 各地の寺院を襲った魔物も ここには現れていない だが魔物のかわりにサルが 増えて大変らしいぞ	＜基本セリフ＞	＜基本セリフ＞
サブイベント「ないしょのミッション」を開始する	【No Missions！】 またまたサルに恋の季節！ カモメ団には関係なし！ ……ん？ うらやましいってか？	ユウナ　おサルと力を合わせて ザナルカンドを取り戻そ！	サルに遺跡を占領されたら どうするんだ
15-9 魔天でシロキチをつかまえる	【No Missions！】 サルの恋を実らせるには 名前に注目！ なんとなーくピッタリな 2匹がわかるらしいぞ！	サルたちがね　だんだん なついてきたんだよ	サルを手伝うのも お助け屋の仕事なのか……

条件	ダチ	リュック	パイン
サブイベント「ないしょのミッション」をクリアする	【No Missions!】 サルの恋の季節は終了! で、どうなるんだ?	おサルの恋が実るといいねえ	おかしい……だんだんサルがかわいく思えてきた

STORY **Lv.5** ………………………………………… ザナルカンド遺跡

条件	ダチ	リュック	パイン
STORY Lv.5を開始する	【思い出の地】 ユウナにとって大事な場所だったよな 決戦の前にのぞいてみるか?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ザナルカンド遺跡のエピソードがエンドになる	【Episode End!】 観光客だけじゃなく 遺跡に住もうなんて奴もいるぞ! 聖地ザナルカンドにも 新しい時代が来たってわけだな	—	—
ザナルカンド遺跡のエピソードをコンプリートする	【Episode Complete!】 観光客はいなくなった ザナルカンドの静けさは サルが守ってくれたわけだ サル様々だな!	思い出に甘えるのと 大切にするのは違うと思うんだ	「もっと鈍感になれたら」って思ってた時期もあったけどさ
15-1 周辺でメイチェンに話しかける(※28)	(変化なし)	じいちゃん またどこかで語ってくれるよ きっと	無責任なじいさんだと思ってたけど本当に……つながってるんだな

※28……STORY Lv.3でクアトサラム・ルブランのアジトでメイチェンに語ってもらっている場合のみ

異界

STORY **Lv.5** ………………………………………… 異界

条件	リュック	パイン
異界への道でシヴァを倒す	召喚獣がさ…… 泣いてるような気がしたんだ	ユウナ……うまく言えないけど 私たちが ついてるから
16-6 異界の深淵でルブランたちと会話する	ルブランもだけど サノーと ウノーもケナゲだよねえ	わざわざスフィアを残すなんて 意外と気にかけてるんだな あいつ
16-7 異界の核を訪れる	とんでもない場所だったねえ ま なんとかなるって!	ヴェグナガンまで あと一歩だ なんとかしよう
16-7 異界の核でギップルと会話する	パインの中のパイン もう目が覚めたかな	あの頃の私は いなくなったんじゃなくて ただ眠っていた……それだけなんだな
16-8 ヴェグナガンを訪れる	あたしのカンだと もうちょっとで ヴェグナガンのところに着くよ!	力押しで通れるほど 甘くないか
16-8 ヴェグナガンでヌージと会話する	ユウナ 準備いい? んじゃ ガツっとやっちゃおう!	あとはヌージとバラライだ 頼りにしてるよ ユウナ

スピラ世界の文字を読んでみよう!

前回の『FF X アルティマニアΩ』で好評だった企画の続編がコレ。ゲーム中の背景などに見られる看板や壁といったものには、スピラ独自の文字が書かれていることがある。それらを丹念に解読していくと、意味のある単語や、思いがけないメッセージが浮かび上がってくるのだ。

まずは画面内の文字を探し出す

スピラで使用されている文字には「スピラ文字」「エボン教典文字」「アルベド文字」の3種類がある。各所に書かれているそれらの文字を、P.219にある対応表に従って、ローマ字表記の日本語または英語に置き換えると、意味のある言葉になることが多い。『FF X-2』で新たに追加されたグラフィックを中心に、実際に文字を読み解いてみよう。

❖アイコンの意味

- ス……スピラ文字
- エ……エボン教典文字
- ア……アルベド文字

イメージCG

ユウナ

ス【YUNA Live】(ユウナライブ)
★物語全体がユウナのライフショーである、ということを暗示している

ア【Tiny Bee】(タイニービー)

パイン

エ【TELL ME】(教えて)

エ【WHY DID YOU】(あなたはなぜ)

エ【PULL THE TRIGGER】(引き金を引いたのか)
★2年前に仲間を撃ったヌージに向けられた問い

リュック

ア【Under Another sky】(もうひとつの空の下で)
★どこかの空の下にいるであろうティーダを捜すという旅の目的を意味する

❖「★」のついた文は、本作のコンセプチュアルアートディレクター・松田俊孝氏のコメントをもとにしたもの

ドレスフィア（魔銃士）

ユウナ

ス【Yuuna】（ユウナ）

※ドレスに書かれた名前は実際のスペルと異なる

リュック

ス【Likku】（リュック）

パイン

ス【Pain】（パイン）

飛空艇

エレベーター

ス【LOCATION】（ロケーション）

ス【DECK】（甲板）

ス【ENGINE ROOM】（動力室）

ス【SELECT】（選択）

ア【Celsius】（セルシウス）

ア【moving system】（移動システム）

ルブランのスフィア

ス【Lu.Bron】（ルブラン）

キーリカ島

看板

ス【Tea】（茶）

看板

ス【Welcome】（ようこそ）

メニュー

ス【Menu】（メニュー）

ルカ

ステージ

ス[real emotion]
(リアルエモーション)

看板

ス[SHOP]
(ショップ)

ポスター

ス[BLIT B•LL]
(ブリッツボール)

Tシャツ

ス[Jecht]
(ジェクト)

ス[ABES]
(エイブス)

ス[ZANARKAND]
(ザナルカンド)

青年同盟本部

旗

ス[WISDOM]
(知恵)

ス[BRAVERY]
(勇気)

地図

ス[Spira]
(スピラ)

ルブランのアジト

ロシアンルーレット

ス[RUSSIAN]
(ロシアン)

ス[ROULETTE]
(ルーレット)

ビーカネル

あきビン

ス[bin]
(ビン)

スピラ常用文字対応表

ここで紹介した以外にも、文字はさまざまなものに書かれている。下の対応表を使って解読していけば、より深くスピラを理解することができるだろう。

英字	スピラ文字	エボン教典文字	アルベド文字
A		(エボン)	
B		([illegible])	
C			
D			
E			
F		(雷)	
G			
H			
I		(光)	
J			
K			
L		(氷)	
M			
N		(炎)	
O			
P			
Q			
R			
S			
T		(無)	
U			
V			
W		(水)	
X			
Y			
Z		(シン)	

英字	スピラ文字	アルベド文字
a		
b		
c		
d		
e		
f		
g		
h		
i		
j		
k		
l		
m		
n		
o		
p		
q		
r		
s		
t		
u		
v		
w		
x		
y		
z		

※エボン教典文字には、小文字が存在しない。また、エボン教典文字の欄の( )内にあるのは、その文字自体が持つ意味

スピラ世界の細部に注目しよう！

スピラ世界を念入りに観察していると、美しい絵画や装飾の数々を見ることができる。イベント中に一瞬しか見られなかったり、気づきにくい場所にある芸術品の数々を、リザルトプレートの背景絵と併せてここに紹介しよう。スピラの人々の趣味や生活に思いをめぐらせるのも一興だ。

建物内の絵画や写真を探そう

スピラにある建物のなかには、抽象的な模様のタペストリーなどとは別に、明らかなモチーフのある風景画や肖像画、記念写真などが飾られている。たとえばドナの家では、ナギ節の到来前に寺院をめぐる旅の途中で撮られたとおぼしきツーショット写真が、古地図のそばに置かれている。また、ルブランのアジトでは、金箔に描かれたルブランの全身画がいたるところに飾られているのだ。

飛空艇

モニタ（ダメージ・コントロール）

絵画（ビサイド島の浜辺にカモメが1羽）

絵画（ビサイド島の浜辺と遺跡）

絵画（ルカの中央広場）

肖像画（シド）

絵画（バージ＝エボン寺院）

絵画（沼地にカモメが3羽）

絵画（ミヘン街道）

キーリカ島

絵画（ナギ平原のオハランド遺跡／※1）

古地図（スピラ）

写真（トナとバルテロ）

ルカ

ブリッツチーム旗（ベベル・ベルズ／※1）

ブリッツチーム旗（ヨンクン・ノーマッド／※1）

グアドサラム

肖像画（シーモア）

ルブランのアジト

モニタ（ルブラン、ウノー、サノーのプロフィール）

屏風絵（ルブラン）

天井絵（ルブラン）

金箔絵（ルブラン）

※1……『FF X』『FF X-2』のゲーム中には登場しない

リザルトプレートの背景絵を鑑賞しよう

リザルトプレートに描かれている背景絵のモチーフは、リザルトプレートを装備したときやゲートを通過したときに得られる効果に関連したものが多い。次ページより、ピットやラインの入っていない背景絵をまとめているので、各モチーフが選ばれた理由を考えてみるのもいいだろう。なお、一部のリザルトプレートは、前作『FF X』にのみ登場するモンスターや施設がモチーフになっている。

←たとえは、リザルトプレート「力の追及者」は、権力志向の強そうなヘヘルが背景絵になっている。

歩みはじめる者	攻めの方陣	栄華の時	たゆまざる攻撃	攻めぬく剣の輝き
モチーフ	モチーフ	モチーフ	モチーフ	モチーフ
なし	ビサイド島	キーリカ島	ルカ	バージ＝エボン寺院

守りの円陣	防衛の時	ゆるぎなき防御	守りぬく勇気の光	街道の風
モチーフ	モチーフ	モチーフ	モチーフ	モチーフ
ミヘン街道	青年同盟本部	ジョゼ＝エボン寺院	アンダーヘヘル	チョコボ

勇者の騎行	炎の戦鬼	氷の女王	雷の魔獣	水の怪物
モチーフ	モチーフ	モチーフ	モチーフ	モチーフ
武装チョコボ	イフリートの祈り子像	シヴァの祈り子像	イクシオンの祈り子像	シオハラウト

ふみにじる者	いにしえの聖獣	四重の力	むしばむ眠り	静かなる闇夜
モチーフ	モチーフ	モチーフ	モチーフ	モチーフ
テーウァ	秘宝のガーディアン	プロトキマイラ	モルボル	スー

名称	モチーフ
呪われし蛇	ククマ　ツ
荒れ狂う巨人	鉄巨人
別れの宣告	クァール
月輪の守り	プリン
日輪の守り	ヘヒーモス
きらめく鎧	ホム
むさぼりし者	ホーント
咲き誇る災い	オチュー
災いの守り手	サンドウォーム
癒しの風	幻光河
再起の心	クアトサラム
癒しの光	雷平原
不滅の魂	マカラーニャの森
満ちゆく癒し	ヒーカネル砂漠
力の追及者	ヘヘル
あふれる魔力	ナギ平原
岩のごとく	カカセト山
神秘の守り	サナルカント遺跡
吹きすさぶ風	カカセト遺跡
希望の光	世界地図

名称	モチーフ
剣士の誇り	ヴァルファーレの祈り子像
もののふの誉れ	ヨウジンボウの祈り子像
野性の血脈	護法のガーディアン
混沌の渦	アニマの祈り子像
白き刻印	メーガス三姉妹の祈り子像
黒き紋章	バハムートの祈り子像
神速の一撃	カク
練達の秘術	トゥーム
長者のしるし	宝箱
お宝さがし	飛空艇ファーレンハイト
不屈の闘志	アダマンタイマイ
成長の約束	サボテンダー
約された癒し	大召喚士ガンドフ
破滅の炎	エフレイエ
至高の光	大召喚士オハランド
終末の日	アルテマウェポン
迷わざる者	大召喚士ヨンクン
限りなき魔力	大召喚士フラスカ
君臨する者	ユウナレスカ
天地の破壊者	シン

「シンラ君の人物事典」のボイスの出典を調べよう！

飛空艇でシンラ君に話しかけると閲覧できる「シンラ君の人物事典」。この事典内の情報を閲覧するときに聞けるボイスは、『FF X-2』、あるいは前作『FF X』のゲーム中に使われているものだ。使われているシーンをすべて思い出せるかどうか、チャレンジしてみよう。

似ているボイスでも語られるシーンはさまざま

✪ボイスで登場人物を振り返ろう

「シンラ君の人物事典」には、『FF X-2』に登場する総勢50人あまりの人物が登録され、それぞれの情報を閲覧するたびに、ランダムで2種類のボイスのどちらかが聞ける。各ボイスが実際のゲーム中のどのシーンで使われているのかをまとめたのが下の表だ。同じセリフでも、シーンによって微妙に発音がちがったりするので、ちがいを聞きくらべてみるといいだろう。

←ユウナをはじめとする何人かの人物は、特定の条件を満たすと、聞けるボイスが変化する。

✧ シンラ君の人物事典｜ボイス出典リスト

人物名	ボイス	使われている場所	状況
アーロン	さて……召喚士様の、寝ぐせがとれたら出発だ。	ファイナルファンタジーX ジョゼ寺院・寺院前広場	ジョゼ寺院を訪れた翌朝、寝坊したユウナをアーロンたちがからかう
	もう、おまえたちの時代だ。	ファイナルファンタジーX 「シン」の体内	ユウナの異界送りにより消えようとするアーロンが、最後に言い残す
アニキ	ギョフロフガ！　カモメダン　マミヒシユテ！ (情報だ！　カモメ団、配置につけ！)	STORY Lv.1 0-1 飛空艇・フリッシ	スフィアに関する情報が入り、アニキがフリッシ内の全員に号令をかける
	リーダーは俺だ！　俺に聞け！	STORY Lv.1 0-1 飛空艇・フリッシ	スフィア情報について、ユウナの判断を仰いだパインに、アニキが叫ぶ
イサール	僕はイサール。君にかなわなかった召喚士だ。	STORY Lv.1 15-1 ザナルカンド遺跡・周辺	再会したものの思い出せずにいるユウナに、イサールが名乗る
	ザナルカンド遺跡は、いつでも、君たちを待ってるよ！	STORY Lv.1 15-9 エボン＝ドーム・魔天	イベント演出の仕事をしていたイサールが、ユウナたちの前から立ち去る
ウノー	ダハハハハハ！　ミッション終了！	STORY Lv.1 3-3 ルカ・3番ポート	偽ユウナを追うリュックとパインを、ウノーたちがはさみ撃ちにする
	お嬢ぉー！	STORY Lv.1 3-3 ルカ・3番ポート	ウノーはユウナたちの返り討ちにあう（バトルボイス）
エルマ	ユウナ様～♪	STORY Lv.1 5-6 キノコ岩街道・同盟昇降機	昇降機付近で警備をしていたエルマが、ユウナに気づき走り寄る
	エルマです。ごぶさたでっす！　雰囲気かわりましたー？	STORY Lv.1 5-6 キノコ岩街道・同盟昇降機	ユウナとの再会に、昇降機を守っていたエルマが歓声をあげる
オオアカ屋	ここで会ったがオオアカ屋！　見逃してくれっ！	STORY Lv.1～2 10-15 マカラーニャ湖・旅行公司前	借金取りに囲まれた店を見たオオアカ屋が、ユウナたちに懇願する

人物名	ボイス	使われている場所	状況
オオアカ屋	オオアカ屋、よろしく!	STORY Lv.1～2 10-12 マカラーニャの森・野営地	野営地に隠れていたオオアカ屋が、ユウナたちに見つかり観念する
オーラカ	優勝だ! 優勝だ! 優勝優勝優勝だ! 優勝だ! 優勝だ! 優勝優勝優勝だ!	ファイナルファンタジーX ビサイド村・全景	ティーダが加わったビサイド・オーラカは、大会の目標を優勝に変更する
	うっす!	ファイナルファンタジーX ルカ・中央広場	ブリッツから引退したワッカを、ビサイド・オーラカのメンバーが見送る
ガリク	大召喚士ユウナ、お目にかかれて光栄だ。	STORY Lv.1 14-1 ガガゼト山・山門	はじめてユウナと対面したガリクはひどく冷淡な態度を見せる
	ユウナはスピラを救った。だがロンゾはまだ救われない。	STORY Lv.1 14-1 ガガゼト山・山門	グアド族への恨みを抱いたままのガリクが、ユウナに怒りをぶつける
ギップル	生ユウナ様か。(※1)	STORY Lv.1～2 6-2 ジョゼ寺院・参道	面接にあたって、ギップルがユウナをまじまじとながめる
	イイ感じじゃねえかよ。(※1)	STORY Lv.1～2 6-2 ジョゼ寺院・参道	ギップルは軽薄そうなノリで対応しユウナを困惑させる
	フクザツな四角関係。(※2)	STORY Lv.3 16-6 異界の深淵	ユウナからバインとの関係を問われて、ギップルが振り返りざま答える
	こっちは任せてくれ。(※2)	STORY Lv.3 16-6 異界の深淵	事情が飲みこめずにいるユウナを置いて、ギップルは異界の奥へ進む
キノック	せいぜい祈れ。	ファイナルファンタジーX 聖ベベル宮・控えの間	アーロンの皮肉まじりの注文に、キノックが鼻で笑って答える
	優れた死者による指導は、愚かな生者の支配に勝るのだ。	ファイナルファンタジーX 聖ベベル宮	自分を死人だと明らかにした総老師マイカを、キノックたちが支持する
キマリ	ユウナ、元気そうだ。キマリは嬉しい。	STORY Lv.1 14-1 ガガゼト山・山門	ガガゼト山を訪れたユウナを、キマリが歓迎する
	長老は難しい。キマリは悩んでいる。	STORY Lv.1 14-1 ガガゼト山・山門	長老としての難題を抱えていたキマリが、ユウナに苦悩をもらす
クラスコ	チョコボで風切って走りたいなあ……。	STORY Lv.1 5-1 キノコ岩街道・入口	街道を警備しているクラスコが、グチをこぼす
	ユウナ様!	STORY Lv.1 5-1 キノコ岩街道・入口	悩んでいたクラスコが、飛空艇に乗せてくれるようユウナに懇願する
サノー	やられたー。	STORY Lv.1 3-3 ルカ・3番ポート	ユウナたちによってサノーが倒されるバトルボイス
	そろそろ疲れたろ? ゆっくりしていけや!	STORY Lv.1 14-13 ガガゼト遺跡・下部(1)	追いかけてくるユウナたちを妨害しようと、サノーが部下を差し向ける
シーモア	続きは、いずれお目にかかる時に。それでは。	ファイナルファンタジーX キノコ岩街道・アルベド兵器跡	召喚士の心得を説くシーモアは、自分が支えになろうとユウナを口説く
	それでこそ、わが花嫁にふさわしい。	ファイナルファンタジーX 聖ベベル宮・聖なる塔	混乱に乗じて異界送りを試みるユウナに、シーモアが感心する
ジェクト	明日できることは、明日やればいいんだよ!	ファイナルファンタジーX キノコ岩街道・アルベド兵器跡	『シン』が見せた幻のなかで、幼いティーダにジェクトが言いわけをする
	泣くぞ。すぐ泣くぞ。絶対泣くぞ。ほら泣くぞ。	ファイナルファンタジーX 『シン』の体内	泣き出しそうなティーダに、瀕死のジェクトが愛情をこめて言う
シェリンダ	私シェリンダが、スピラの今を、お伝えします。	STORY Lv.2 3-9 ルカ・中央広場	スフィア放送中、リポーターのシェリンダがスピラの現状を語りはじめる
	ここで本日の特別ゲスト! 大召喚士ユウナ様で～す!	STORY Lv.2 3-9 ルカ・中央広場	シェリンダは、リポートを見学中だったユウナを放送に引っ張り出す
シド	らっしゃい!	STORY Lv.1 15-7 エボン=ドーム・祈り子の間	遺跡内で商売をしているシドが、ユウナを客とまちがえてあいさつをする
	このシド様から、ヒントを買いたいってのか?	STORY Lv.1 15-7 エボン=ドーム・祈り子の間	ユウナたちがイベントに参加中と思ったシドは、ヒントを売ろうとする
シンラ	僕まだ子供だし。	STORY Lv.1 0-1 飛空艇・ブリッジ	ダチにツッコミを入れられ、シンラはお決まりのセリフで逃げをうつ
	(ユウナ):この子はシンラ君。アルベド族の天才少年!	STORY Lv.1 0-1 飛空艇・ブリッジ	ユウナが心のなかでシンラについて語る

※1……STORY Lv.1～3でのみ聞ける　※2……STORY Lv.4～5でのみ聞ける

人物名	ボイス	使われている場所	状況
ダチ	情報解析中!	STORY Lv 1 0-1 飛空艇・フリッシ	リザルトプレートを奪還したカモメ団は、つぎのスフィア情報を待つ
	(ユウナ):ダチさんはアニキさんの幼なじみ。2年前も一緒に飛んでたんだって。	STORY Lv 1 0-1 飛空艇・フリッシ	ユウナが心のなかでダチについて語る
チャップ	「親代わり」なんて言うのやめて、もうちょっと肩の力抜けよ。	STORY Lv.5 1-7 ビサイド島・峠	ヘクレムが残していったスフィアのなかで、チャップがワッカに語りかける
	兄ちゃんは兄ちゃんでいいんだ。	STORY Lv 5 1-7 ビサイド島・峠	
トーブリ	ここで一大イベントを開催するんでね。お楽しみに! そうそう、私トーブリです。	STORY Lv 1 7-2 幻光河・南岸	トーブリが、イベントをユウナたちに宣伝するとともに、自己紹介をする
	ういうい。	STORY Lv.1 7-2 幻光河・南岸	部下を心配したトーブリは、カモメ団に輸送車の護衛を依頼する
ドナ	あらあらあらあら……。	STORY Lv 1 2-2 ボルトー=キーリカ・居住区	バルテロが追い出された家のなかから、ドナの声が聞こえてくる
	おだまり。	STORY Lv 1 2-7 キーリカ寺院・参道	スフィアなど知らないという新エボン党の主張を、ドナが一蹴する
トレマ	そう、すべてを捨てし者たけに、「すべてを超えし者」となる資格がある。	STORY Lv 5 聖ベベル廟・最下層	すべてを捨てし者を倒したユウナたちに、トレマは持論を展開する
	おまえこそ、すべてを捨てし者……。	STORY Lv.5 聖ベベル廟・最下層	ユウナたちに倒されたトレマは、幻光となって消え去っていく
トワメル	おお……大召喚士様。その節は、とんだご無礼を。	STORY Lv 1~2 10-8 マカラーニャの森・スフィアの泉	再会したユウナに向かって、トワメルがかつての非礼を詫びる
	シーモア様亡き後、グアド族は死人も同然にございます。	STORY Lv.1~2 10-8 マカラーニャの森・スフィアの泉	疲れ切った表情で、トワメルはグアドのことは忘れてほしいと言う
ナーダラ	なんだい、あたしゃ忙しいんだよ。発掘スタッフが足りなくてね。	STORY Lv 1~2 11-1 ビーカネル・砂漠西部	忙しいところに話しかけてきたユウナたちに、ナーダラが文句を言う
	大召喚士も大変なんだねえ……。	STORY Lv.1~2 11-1 ビーカネル・砂漠西部	生活苦から発掘を志願したとカンちがいしたナーダラが、ユウナに同情する
ヌージ	我々はスフィアを公開するようにと、新エボン党に要求してきた。(※1)	STORY Lv 1 2-2 ボルトー=キーリカ・居住区	キーリカの森に集まった群衆を前に、青年同盟の盟主ヌージが演説する
	そのような事態を許してはならない。諸君、今こそ立ち上がり、真実を我らの手に!(※1)	STORY Lv.1 2-2 ボルトー=キーリカ・居住区	
	スピラはしばらく荒れるぞ。気をつけてな。(※2)	STORY Lv 2 8-6 ルブランのアジト・エントランス	アジトをあとにするヌージは、見送りのルブランを気づかう
	あんたは地上を頼む。(※2)	STORY Lv 3 16-6 異界の深淵	異界のさらに奥へと進むヌージたちは、ユウナにあとのことをたくす
パイン	(ユウナ):この子はパイン。スフィアハンターの先輩。……っていうか、仲間だね。(※1)	STORY Lv 1 0-1 飛空艇・フリッシ	改めてパインを見たユウナが、心のなかでパインについて語る
	どうしたんだ?(※1)	STORY Lv 1 0-1 飛空艇・フリッシ	意味ありげに見つめていたユウナに気づき、パインが問いかける
	みんなアカギ隊の候補生。3人の班につけられた記録員が私だった。(※2)	STORY Lv 4 0-2 飛空艇・甲板	スフィアを受け取ったパインが、ヌージたちとの関係を語り出す
	お互い、過去を追うのはやめにして、これからのこと、考えるか。(※2)	STORY Lv 4 0-2 飛空艇・甲板	リュックがきたため、パインは話を打ち切ってフリッシにもどっていく
バッセ	タロ、ハナ、準備いい?	STORY Lv 1 15-3 エボン=ドーム・入口	エボン=ドームの探索をはじめる前に、バッセが団員に確認をとる
	スフィアハンター・こども団、しゅっぱーつ!	STORY Lv.1 15-4 エボン=ドーム・内部	バッセひきいるこども団は、お宝を手にしようと張り切る
バラライ	初めまして、ユウナさん。新エボン党議長のバラライです。(※1)	STORY Lv 1 12-2 ベベル・中心街	ユウナを出迎え、バラライがあいさつする
	今は僕たち、若い連中の話し合いで、党を運営しているんですよ。(※1)	STORY Lv 1 12-2 ベベル・中心街	バラライが、現在の党の体制についてユウナたちに説明する
	エボンは信用がないな……自業自得か。(※2)	STORY Lv.2 12-20 アンダーベベル・迷宮6	バラライを信用しないカモメ団に対し、バラライが自嘲気味につぶやく

人物名	ボイス	使われている場所	状況
バラライ	バラライ(&シューイン)：終焉まで、まもなくだな。(※2)	STORY Lv.3 16-6 異界の深淵	異界の深淵を立ち去りながら、シュ インに乗り移られているバラライが言う
バルテロ	ドナ！	STORY Lv.1 2-2 ポルト＝キーリカ・居住区	ドナの家から飛び出してきたバルテロが、家のなかに向かって呼びかける
	ドナ……。	STORY Lv.1 2-2 ポルト＝キーリカ・居住区	家から追い出されたバルテロが、肩を落としてドナの名を口にする
ヒクリ	私、ヒクリです！	STORY Lv.2 4-4 ミヘン街道・旅行公司前	見ちがえるように成長したヒクリが、自分をわからないユウナに名乗る
	チョコボだー！	STORY Lv.2 4-4 ミヘン街道・旅行公司前	野生のチョコボが現れたのを見て、ヒクリがうれしそうに叫ぶ
ブラスカ	ユウナの未来を作るのはユウナなんだ。思いどおりに生きてごらん。	ファイナルファンタジーX カカセト山・登山道 ブラスカのスフィア	カカセト山で拾ったスフィアに映っているブラスカが、ユウナを励ます
	父さんは、いつも、おまえといっしょにいるよ。	ファイナルファンタジーX カカセト山・登山道 ブラスカのスフィア	
ベクレム	俺はベクレム。青年同盟の本部から派遣された者だ。	STORY Lv.2 1-8 ビサイド島・村への坂	ビサイド・オーラカとの会話中、青年同盟から派遣されたという男が現れる
	どいつもこいつも二言目には「思い出」か。	STORY Lv.2 1-1 ビサイド島・浜辺	思い出が自分の力だと言われ、ベクレムがいらだたしげに吐き捨てる
ベンゾ	ナーダラ：こいつが通訳のベンゾだよ。	STORY Lv.3 11-1 ビーカネル・砂漠西部	ビーカネル砂漠を訪れたユウナたちに、ナーダラが頼みごとを持ちかける
	よろしくお願いします。	STORY Lv.3 11-1 ビーカネル・砂漠西部	ナーダラに紹介されたベンゾが、ユウナたちにあいさつをする
マスター(マスターとダーリン)	(ユウナ)：ハイペロ族のマスターさん。(※3)	STORY Lv.1 0-3 飛空艇・居住区	ユウナが心のなかでマスターについて語る
	マスター：ユウナさん、いらっしゃ〜い。(※3)	STORY Lv.1〜5 0-3 飛空艇・居住区	マスターが、ユウナにあいさつをする
	マスター：ダーリンだ〜よ。(※4)	STORY Lv.5 0-3 飛空艇・居住区	マスターが、アニキに見せつけるように自分の恋人を紹介する
	ダーリン：運命のめぐりあい〜？(※4)	STORY Lv.5 0-3 飛空艇・居住区	ダーリンの出現に驚くアニキの前で、マスターとダーリンがイチャつく
マローダ	俺、マローダ。イサールの弟でパッセの兄貴。	STORY Lv.1 5-4 キノコ岩街道・谷底の奥	自分を思い出せないでいるユウナに、マローダが自己紹介をする
	おかげさんで、青年同盟に入って、大活躍っつーところだ。	STORY Lv.1 5-4 キノコ岩街道・谷底の奥	なぜかイサールの話題だけを避けて、マローダはユウナに近況を語る
メイチェン	語ってもよいですかな？	STORY Lv.1 5-8 青年同盟本部・外観	再会したユウナに向かって、メイチェンが語りたがる
	つまらんのう……。	STORY Lv.1 5-8 青年同盟本部・外観	ヌージに会えなかったメイチェンが残念がる
ヤイバル	ユウナ様にお会いしたあの日から、自分たちもスフィア調査を続けております。	STORY Lv.1 5-1 キノコ岩街道・入口	すっかりユウナのファンになっていたヤイバルが、同盟での活動を語る
	了解です！	STORY Lv.1 5-1 キノコ岩街道・入口	ユウナたちのために、いちいちヤイバルは便宜をはかろうとする
ユウナ	身体が勝手に踊り出して……怖かった。何が起こっているのかわからなくて。(※1)	STORY Lv.1 3-3 ルカ・3番ポート	歌姫にはじめてドレスアップしたときのことをユウナが思い返す
	きっかけは、キミに似た人が映っているスフィアを見たから。(※1)	STORY Lv.1 0-1 飛空艇・ブリッジ	カモメ団に入ったいきさつを、心のなかでユウナが語る
	永遠のナギ節、それが足元から崩れていくような気がして……。(※2)	STORY Lv.2 12-21 アンダーベベル・大深度エリア	バハムートに襲われたことで、ユウナは忍び寄る重大な異変に気づく
	このままスフィアハンターを続けても会えないなら……。(※2)	STORY Lv.4 0-2 飛空艇・甲板	スフィアに映っていた青年の正体を知り、ユウナが自分の今後を考える
リアンとエイド	リアン：リアンとエイドは、たくさん聞きました。ユウナ様とキマリ長老の旅の物語。	STORY Lv.2 13-2 ナギ平原・中央部	ナギ平原の旅行公司にいたロンゾ族の子どもが、ユウナに話しかける
	リアン：でも、リアンとエイドに会ったことは、長老に言わないでください。	STORY Lv.2 13-2 ナギ平原・中央部	リアン&エイドは、山へ連れもどされることを心配する

人物名	ボイス	使われている場所	状況
リュック	ユ・リ・パ、レディ。ミッション・スタート!(※1)	STORY Lv.1 ルカ＝スタジアム、3-9 ルカ・中央広場	リザルトプレート奪還作戦の開始を、リュックが通信で伝える
	楽しんでる?(※1)	STORY Lv.1 0-1 飛空艇・ブリッジ	のんびりしていたリュックが、そばにきたユウナに声をかける
	あ、そうだ! 「お助け屋カモメ団」ってどうかな?(※2)	STORY Lv.3 0-1 飛空艇・ブリッジ	スピラの人々を甘やかさずに手伝える名案を、リュックが思いつく
	ユウナ、ユウナ!(※2)	STORY Lv.4 0-1 飛空艇・ブリッジ	リュックが、シューインについての感想をユウナに尋ねる
リン	これはこれはユウナ様。	STORY Lv.1 3-6 ルカ＝スタジアム・地下フロアA	地下フロアに下りてきたユウナに気づき、リンが声をかける
	ユウナ様のナギ節が訪れて、スピラの民には、遊びを楽しむ余裕が生まれました。	STORY Lv.1 3-6 ルカ＝スタジアム・地下フロアA	「スフィアブレイク」を広めるリンが、新しい娯楽の必要性を説く
ルールー	私がいないから羽根を伸ばせるってわけ?	STORY Lv.1 1-7 ビサイド島・峠	活き活きとしているユウナを見て、ルールーが冗談っぽく問いかける
	『シン』を倒した大召喚士ユウナ。その名前、利用されないように。	STORY Lv.1 1-7 ビサイド島・峠	ルールーは、ユウナを取りこもうとする者たちへの警戒をうながす
ルチル	青年同盟中隊長、ルチルであります。	STORY Lv.1 5-8 青年同盟本部・外観	本部で警備にあたっていたルチルが、ユウナに気づき、あいさつをする
	自分は青年同盟に参加し、新しいスピラのため、戦いを続けております。	STORY Lv.1 5-8 青年同盟本部・外観	
ルブラン	あたしのステージで踊っていきな!	STORY Lv.1 ルカ＝スタジアム	ステージに乗りこんだリュックたちを、偽ユウナが不敵に迎え撃つ
	ルブランだよっ! おぼえておきな!	STORY Lv.1 14-13 カガゼト遺跡・下部(1)	人の気配を感じて振り返ったユウナの目の前に、ルブランが現れる
レン	メイチェン:およそ1000年前、ザナルカンドで、たいそうな人気を誇った歌姫ですな。	STORY Lv.4 0-1 飛空艇・ブリッジ	ユウナに頼まれて、メイチェンがレンについて語り出す
	(ユウナ):レンの想い、伝えたいんだ。きっとわかってくれる。	STORY Lv.4 0-1 飛空艇・ブリッジ	ヌージたちを手伝う前に、ユウナはシューインとの対話を希望する
ワッカ	俺だって、もう父親になるんだし、カンロクあった方がいいんだよ。	STORY Lv.1 1-9 ビサイド村・全景	すっかり肉のついた腹をリュックに指摘されて、ワッカが言いわけをする
	カモメ団ねえ……。	STORY Lv.1 1-4 ビサイド島・洞窟	洞窟の奥へと向かうユウナたちのノリに、ワッカがなかばあきれる
ワンツ	だって兄さん、突然復帰するんだもの。僕、立場なくなって、それで……。	STORY Lv.5 10-15 マカラーニャ湖・旅行公司前	店にもどってきたワンツは、23代目オオアカ屋に怒鳴りとばされる
	オオアカ屋、よろしくぅ。	STORY Lv.5 10-15 マカラーニャ湖・旅行公司前、10-16 マカラーニャ湖・旅行公司	オオアカ屋の指導のもと、ワンツはユウナたちに売りこみをする
シューイン	(ユウナ):驚いたけど、意外じゃない。やっぱり……つながっていた。	STORY Lv.4 0-1 飛空艇・ブリッジ	歌姫のドレスフィアの由来をシンラから聞き、ユウナは感慨にふける
	アニキ:そんなことより、シューイン! スピラを滅ぼすなんて、許せん!	STORY Lv.4 0-1 飛空艇・ブリッジ	ユウナから異界の深淵での出来事を聞いて、アニキがシューインに憤慨する
????	(ルールー):……たしかに似ているわね。少し雰囲気は違うけど。(※1)	STORY Lv.1 1-7 ビサイド島・峠	「きっかけのスフィア」を見せられたルールーが感想を語る
	(ユウナ):キミなの? それとも似てるだけ?(※1)	STORY Lv.2 0-1 飛空艇・ブリッジ	キーリカ寺院で奪ったスフィアに映る青年について、ユウナが思い悩む
	(ユウナ):どうしてかな。とても……キミに会いたいよ。(※2)	STORY Lv.2 12-21 アンダーベベル・大深度エリア	復活したバハムートに襲われたユウナが、状況を理解できず、困惑する
	ユウナ:どこに……いるの?(※2)	STORY Lv.3 16-6 異界の深淵	白い光のなかに降りたユウナは、聞き覚えのある声を耳にして問い返す

※1……STORY Lv.1～3でのみ聞ける
※2……STORY Lv.4～5でのみ聞ける
※3……STORY Lv.5の 0-3 飛空艇・居住区で、アニキのぼやきを聞くと、聞けなくなる
※4……STORY Lv.5の 0-3 飛空艇・居住区で、アニキのぼやきを聞くと、聞けるようになる

衝撃映像を目撃しよう!

ゲームのプレイ中ごくまれに、我が目を疑う衝撃的な映像を目にすることがある。本書スタッフが膨大なプレイ時間を費やし、スピラ全土で目撃した衝撃の数々——それらのほんの一部をここに紹介しよう。どのような条件下で撮影された写真なのか、頭をひねってみてほしい。

不思議なバトル画面で戦ってみよう

✪視点の変化をつかむ

バトル中に衝撃映像を見るには、視点の変化するタイミングや傾向を理解するのが第一歩。アビリティを使用したり、敵の配置を調整することで、ある程度まで意図した視点に変化させられるだろう。エンカウントする場所も重要で、同じマップ内を1歩移動しただけでも、景色のほか、樹木や石柱などの設置物までちがってくるので要注意だ。

⬅ランダム要素が大きくからむバトル中の衝撃映像はまさに一期一会といったものが多い

漢(おとこ)の「マイティガード」

STORY Lv.5

9-5 雷平原・北部

⬆大事なところをカッチリ防御(しかもリシュネつき)

ゆでだこー

STORY Lv.5

1-8 ビサイド島・村への坂

⬆煮ても焼いても食えそうにないです

高みの見物

STORY Lv.5

7-8 幻光河・北岸の道

⬆高所恐怖症の人でなくても、クラクラしそうな光景

魔女の集会に極秘潜入

STORY Lv.5

4-10 ミヘン街道・旧道南部

⬆なんかこう、物陰からのぞいている感じがしてイイでしょ?

イヌまみれ

STORY Lv.5

1-5 ビサイド島・滝の道

⬆イヌ、多すぎ。

チョコボ使い

STORY Lv.5

2-5 キーリカの森

⬆コマンドを選ぼうとしたら、さっそく反抗期のようで

アルベド語を中途半端に翻訳してみよう

◎辞書の入手数を調整する

アルベド語の字幕を翻訳するのに必要なアルベド語辞書は、特定のイベントや、サブイベント『発掘』などで入手できる。所持している冊数によって訳せる文字も決まってくるので、ゲームの進めかたしだいで、同じセリフがまったくちがって読めるのがおもしろい。いろいろ調整して、ユニークなメッセージを探してみよう。ちなみに、ゲームスタートからエンディングまでにかならず入手するアルベド語辞書の数は、STORY Lv.1で3冊、STORY Lv.2、3で各1冊、の計5冊となる。

⬆都合のいいところでポーズをかけてセリフをストップさせるのも、基本的かつ重要なテクニックのひとつ。

なにがよ?

STORY Lv.4

0-1 飛空艇・ブリッジ
⬆どことなく目つきがヤラしい
【入手辞書数:7~9冊】

人ちがい

STORY Lv.3

6-8 ジョゼ寺院・試練の間
⬆トレマじゃないっす
【入手辞書数:11~12冊】

ギップルの評判

STORY Lv.1

6-2 ジョゼ寺院・参道
⬆ひそかにケムたがられていることが判明
【入手辞書数:25冊】

自慢のムスコ

STORY Lv.3

6-8 ジョゼ寺院・試練の間
⬆そんなことを親しげに力説されてもなぁ
【入手辞書数:22~24冊】

デザートの時間だ

STORY Lv.5

6-9 ジョゼ寺院・控えの間
⬆あまりの事態に現実逃避のご様子
【入手辞書数:3~10冊】

親子の血は争えない

STORY Lv.5

0-1 飛空艇・ブリッジ
⬆前作のシドも同じようなことを……
【入手辞書数:23~24冊】

ご乱心アニキ

STORY Lv.3

0-1 飛空艇・ブリッジ
⬆クスリが切れて禁断症状のようです
【入手辞書数:10~12冊】

やせがまんシド

STORY Lv.5

雷平原・新たな洞窟
⬆こんな洞窟、助けなくても余裕だった?
【入手辞書数:16~19冊】

微妙すぎ

STORY Lv.5

9-1 雷平原・南部
⬆本当は「マモノか~!」だったりする。
【入手辞書数:1~25冊】

とにかくツッコミを入れよう

すけすけリュック

STORY Lv.4

0-1 飛空艇・ブリッジ
⬆半透明になったリュック　向こう側がすけて見えるやら、顔がコワイやら

びっくりヒクリ

STORY Lv.5

4-4 ミヘン街道・旅行公司前
⬆チョコボに振り落とされたとき、右ヒジを骨折したらしい

ひとりごとクラスコ

STORY Lv.1

5-1 キノコ岩街道・入口
⬆重度のストレスで、誰もいないのに語り出すクセがついてしまった

100万歩の男

STORY Lv.5

3-4 ルカ・5番ポート
⬆歩いているほうもヒマ人だけど、それを観察しているほうは、もっとヒマ人？

巨大すぎる道案内

STORY Lv.5

ビーカネル・砂漠東部
⬆前作比10倍「FF X アルティマニアΩ」のP.246とくらべてみよう

シドの告白

STORY Lv.5

0-3 飛空艇・居住区
⬆シド、姪を相手にあんたって人は……

謎の鬼ごっこ

STORY Lv.1

1-1 ビサイド島・浜辺
⬆カケから突き落とされていることに気づいていないようです

ヤイバルの立ち往生

STORY Lv.5

5-2 キノコ岩街道・谷間の道
⬆たったいま倒されたはずのヤイバルが、なぜ元気!?

暴走機械から逃げろ

STORY Lv.5

6-1 ジョゼ街道
⬆ものすごい勢いでマキナたちが追いかけてきました

浜辺の猛特訓

STORY Lv.5

1-1 ビサイド島・浜辺
⬆厳しいシゴキに耐えかねて、思わず涙が出ちゃう　だって、女の子だもん

やる気ナシ武闘大会

STORY Lv.5

5-2 キノコ岩街道・谷間の道
⬆秘密のルートを通ると、彼らが襲ってこなくなるという珍現象

それはイヌだ

STORY Lv.1

1-9 ビサイド村・全景
⬆大召喚士ではなくて犬召喚士——なんつって。

メイキング・オブ・衝撃映像

おっかけリュック

STORY Lv.1

0-1 飛空艇・ブリッジ

飛空艇のブリッジでは、ユウナが移動するあとを、一定の距離をおいてリュックが追いかけてくる。うまく誘導すれば、リュックを階段のかなり上までのぼらせることができ、さらに右のようにひと工夫すると、上の写真のように出口の高さまで連れてくることも可能だ。

←階段のなるべく高い位置にリュックを誘導し、ユウナは反対側から下りる

→遠ざかるときに機首に寄りすぎると、リュックが階段を下りてしまうので注意

楽器亜人種にドレスアップしていたユウナ

STORY Lv.1

10-13 マカラーニャの森・聖なる泉

ホイステモ中の衝撃映像を見るには、デモ前の準備が重要。あらかじめ、人物を移動させておいたり、特定のポーズをとらせておくのだ。たとえばSTORY Lv.1の聖なる泉でドンガに話しかけるときは、ユウナの立ち位置によって、ドンガがユウナに変身したようにも見える。

←ドンガに話しかける前のユウナの立ち位置は、このあたりがベスト

→ホイステモの最中に、背後にいるユウナが見えていなければ成功だ

ロンゾの出陣を見事阻止！

STORY Lv.3

14-2 ガガゼト山・登山道

STORY Lv.3のガガゼト山でのミッション◙【ロンゾの出陣を阻止せよ】進行中は、14-2 登山道を何人ものロンゾ族がのぼっていく。14-3 峠につながる道は極端に細いので、ここで先頭のひとりに話しかければ、ロンゾの出陣を対話という平和的な手段で阻止できるのだ!?

←ミッションを開始したら、登山道を歩いているロンゾたちを追い抜いていこう

→手前に重なる形で話しかければ、後続のロンゾに押されてもユウナが動かない

オープニングのダンスを踊ろう!

オープニングのルカ・スタジアムで偽ユウナが歌う「real Emotion」は、メリハリの効いたダンスも魅力のひとつ。当時モーションキャプチャーのもととなった、倖田來未のオリジナルの振りつけをここに紹介しよう。偽ユウナの気持ちで踊って、家族と友人知人をキミのとりこにするのだ。

ユウナライブの振りつけを覚えよう

✪動きを覚えたらゲーム画面で確認

偽ユウナがムービー中で踊るダンスは、ドレスアップ・シーンによって冒頭が一部アレンジされてしまっている。また、カメラも頻繁に切りかわるため、すべての振りつけを画面上で正確に確認することができない。そこで本書では、オリジナルの振りつけを、連続写真で解説することにした。

ひととおりの振りつけを覚えたら、表情や指先の動きなどのさらにこまかい要素を、実際にゲーム画面で再確認し、可能ならば偽ユウナと一緒に踊ってみるといい。ダンスの冒頭部分についても、ムービー終了後に偽ユウナがもくもくと踊っているのを観察すれば、おおいに参考になるはずだ。

⬅ムービーシーンだけなら「ルカ・シアター」でも見ることが可能

➡????戦に入る前の偽ユウナは、前奏部分をすべて踊りきってくれる。

「real Emotion」振りつけ

CHOREOGRAPHER YAS

001 やや半身で立つ

002 ❶ 左手を下ろす ❷ 顔を正面に

003 右にまわって左腕に右手首を乗せる 右足を引く

004 両手首を下げてリズムをとる 左足を引く

♪ What can I do for you?

※内はアドリブボイス

089

右手のひらを正面に差し出しそこから左に向ける

090

右手を揺らしながら動かす

上半身をやや正面に

091

ヒジから先に右腕を上げる

左にまわる

❶左足を引く

092

右手をひねる

右足を下ろす

揺れてる　想い

093

軽くにぎった右手を開いて差し出す

左ヒザを前に

094

右手を軽くにぎりながら腰に

095

右足を軸に左にまわりつつ右ヒジを上げる

096

正面を向く

右手を差し出す

負け　た　く　ない

097

伸ばした右手を軽くにぎって手前に引き寄せる

身体を右に向ける

098

右手を胸の高さに

左足を軸に身体を左にまわして内側に踏みこむ

099

顔の高さまで上げた右手のひらを開きつつ下ろす

首を傾ける

右足を軸に身体を左に向け左足を前に出す

引き寄せた左足に重心を移す

100

右手を軽くにぎりながら持ち上げる

左足を踏み出す

もう　ただ　見る　しか

real Emotion

Music：原　一博
Arrangement：h-wonder
Lyrics：Kenn Kato
Vocal：倖田來未

♩= 127

Bm　E/B
What can I do for you ?　What can I do for you ?

G/B　F♯
What can I do for you ?　I can hear you

Bm　E/B
What can I do for you ?　What can I do for you ?

G/B　F♯　Bm7
What can I do for you ?　あのひーココーロのか

A/B　G/B　A/B　F♯/B
なたーにーー　えがいーてたー　ばしょにいる

Bm7　A/B　G/B
とほうーにくーれてたりすーるーー　けれどーもうーーー　も

A F♯7 Em7 A/E

とれない ゆめにーみたー カタチーとはーーー

F♯m7 Bm7 F♯m/C♯ Bm Am

なにもーかもが ちがーうーー

Gm7 B♭7 Gm7/C A7sus4

げんじーつには めまいーさえす る

A Dm Dm/C

リ アルな せかいにーゆれーてるか

B♭M7 A7 C♯dim D

ん じょう ま け た く なーい もう ただ は

Dm/C B♭M7 A7 C♯dim

しるしーかなーいこの む ねに き こ え て くーる

B♭M7 C C♯dim Dm

キ ミは ひ と り じゃ なー い

ボツになった提案を紹介してみよう！

「遊びかたの提案」ページを作るにあたって、多くのアイデアが会議にあがった。記事の重要性に加え、ページ数や時間とのかね合いが協議され、いくつかは採用となり、残りはボツになった。勝者と敗者をわけたものとは何なのか！　惜しくも載せられなかった提案にスポットを当ててみよう。

おボツり士からのメッセージ

あのとき私たちは、一緒に作ってきた提案を
自分の手でボツにした。
アルティマニアを完成させる方法は、
それしかないって思ったから。
みんなは、ほめてくれたんだ。
そう、数え切れないほどのページ数。
でも振り返ると……あるはずの提案がない。
一緒に載せたかったページがないの。
載せる場所がないことはよくわかりました。
その提案を、私に預けて。

いろいろな**コントローラ**で**プレイ**してみよう！

P.180では「Tiny Bee」による『ガンシューティング』攻略法を紹介したが、ほかにも「電車でGO！コントローラ」と「ダンスダンスレボリューション専用コントローラ」を使って、サブイベントに挑戦してみた。担当者のカンでは、「Tiny Bee」につづく新提案となるハズであったが……。

❖電車でGO! コントローラ(発売元：タイトー)

⬆と⬇に入力できないので、自動的に前へ進む「ガンシューティング試練」に挑戦してみた。しかし、下方向を向けないため、最初のコヨーテ2体に攻撃できない。ここで弾薬が補給できないせいで、そのあとのホーントも倒せない。……と、一見クリア不可能に思えたが、それらの敵を攻撃せずにやり過ごし、クリーパー以降の敵のみ倒していく方法をひらめく。うまく進めていたものの、やはりこのコントローラでは微妙な操作ができず、ゴール前のトンベリたちの攻撃によって力つきた。

⬅マスコンでユウナの向きを変え、ブレーキで使用弾丸を変更する。

❖ダンスダンスレボリューション専用コントローラ(発売元：コナミ

方向キーと◎ボタン、◎ボタンだけでお手軽にできるサブイベントと言えば「ガンシューティング」？という考えのもと、プレイを開始。目の前のコヨーテを倒し、走り寄ってくるもう1体へさっそうと銃を向ける……が、この単純な動作でも、思ったより疲れることが判明。移動に小まわりがきかないため、宝箱を開けようにも行きすぎる。まごまごしているから敵にも襲われる。反撃したくて◎ボタンを死ぬ気で踏んでいると、しまいに足がつる。それ、ちょっとヒドいんじゃないの〜？

⬅これで、ゴールまでたどり着けるなんて、祈り子様すら夢にも思うめぇ

紙工作で飛空艇を作ってみよう！

何度も会議で発案されながら日の目を見なかった、紙工作による飛空艇製作が、ついに実行に移されることになった。さっそく展開図を作ろうとした担当者は、飛空艇セルシウスの構成パーツが激しく多すぎることに気づく。しかも、細長い筒状の排気管、何層にも重なったボディに加えて、どれも曲線を多用した部位ばかりではないか。やっとこさ完成させた展開図は、不安的中、数ミリ間隔で折れ線が並び、のりしろが針山のように生えていた。ムチャだ！ とても締め切りには間に合わないよ！ この提案は封印されることに。

⬆➡A3用紙に出力された展開図（一部）と、そこから切り出された飛空艇（未完成）。まあ、ボチボチやるっつうことよ。

サルで人文字を作ってみよう！

15-1 ザナルカンド遺跡・周辺にいるサルを使って、人文字ならぬサル文字を作ってみようという提案。サブイベント『ないしょのミッション』さえクリアしておけば、STORY Lv.5でサルが大量発生し、21匹のサルを自由に動かせる。ところが、この数では「猿」はもちろん「申」の字すら作れない。妥協して「サル」の形に配置してみたものの、視点が低すぎて文字が読めない。そばにいるメイチェンに話しかけて、ボイスデモによる視点の変化に期待したが、デモ中はサルがほとんど映らないのであった。なんで～？

⬅なんとかそれらしく並べてみた「サル」の文字。うーん、わからん。

➡メイチェンに話しかけて見られるボイスデモでは、ほとんどのサルが姿を消していた。

『クイックトリガー』支援装置を作ってみよう！

「FF Xアルティマニア Ω」のボツ提案「『テンプテーション』支援装置を作ってみよう！」が謎の好評を博したため、同じ方向性の装置が今回も製作された。コントローラ「Tiny Bee」の引き金を高速で引きまくるという、ガンナー必携アイテムだ。さっそく市販ブロックで作られた試作品にコントローラがセットされた。スイッチオン。……遅い。毎秒5～6回はトリガーを引いているはずなのだが、どうもPS2本体との同期が合っていないらしい。しかも、この装置にセットしていると、コントローラ上の方向キーやボタンがまともに押せないではないか。ハンガモ、ヨオ、チアミ！（なんだよ、この、機械！）

⬆これが「クイックトリガー」支援装置。ただでさえ操作にコツが必要な「Tiny Bee」にムリヤリ取りつけて、『クイックトリガー』使用時だけ電源を入れるというわずらわしさ。しかも、うるさい。

ULTIMANIA式遊びかたの提案 COMPLETE!

魔物事典 Ω

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA OMEGA #3

[魔物事典Ωの見かた]

この章では、モンスターの詳細な行動パターンや攻撃のデータ、攻略法など、さまざまな情報を網羅している。200ページ近くのボリュームのなかに盛りこまれた、それぞれのモンスターの知られざる習性やデータを、心ゆくまで堪能してほしい。

ドラゴン種族 ❶

088 フレイムドラゴン ❷

❸

通常時ライブラTEXT

オーバーソウル時ライブラTEXT ❹

089 ザラマンデル

通常時ライブラTEXT

オーバーソウル時ライブラTEXT

090 ルブルムドラゴン

通常時ライブラTEXT

オーバーソウル時ライブラTEXT

属性との相性 ❻

無効化する特殊効果 ❼

主要データ ❺

❽

通常時の行動 ❾

基本行動

残りHPに応じた行動

「時魔蓄化カウント」に応じた行動

オーバーソウル時の行動 ❿

基本行動

攻撃一覧 ⓫

ATTENTION! 攻略法で使用していないアビリティとアクセサリ

『FFX-2』には、それを利用するだけで大半のバトルに勝てるという、極めて強力なアビリティやアクセサリがいくつか存在するが、本章では、よほどの例外をのぞき、それらのアビリティやアクセサリは攻略法から除外している。また、攻略法の内容は『ニューゲーム』ではじめた場合を基準としており、そのモンスターと戦う時期に入手できないドレスやリザルトプレート、アクセサリも、一部の例外をのぞいて利用していない。

なお、攻略法に書かれているアビリティのなかには、以下のように別のアビリティで代用できるものもある。

- 『戦う』→『ぶんどる』『まきあげる』
- 石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、経験値0、着がえたい、スロウ、ストップ、死の宣告効果のいずれかを無効化するオートアビリティ→『リボン』

⬅『銀河天震』や『オメテトウ』を使うと、それだけではとんどのバトルに勝利できてしまう。

❖使用していないアビリティ&アクセサリ

- 『銀河天震』
- 『銭投げ』
- 『わいろ』
- 奥義『修練』
- ギャンブル『アタックスロット』
- ギャンブル『マジックスロット』
- ギャンブル『アイテムスロット』
- ギャンブル『ランダムスロット』
- キューソネコカミ
- アイアンデューク

❶種族……モンスターが属する種族。マキナ種族と種族がないモンスターは、外見や所属を基準にまとめて、それぞれに本書独自の名称をつけてある。
❷No.、モンスター名……モンスターの通し番号（本書が独自につけたもの）と、モンスターの名前。英文字は、北米版『FFX-2』におけるモンスターの名前。
❸CG……モンスターの外見。
❹ライブラTEXT……「みやぶる」などで見られるモンスターの解説。シナリオ進行上、見る機会がない解説も掲載している。オーバーソウルするモンスターについては、通常時とオーバーソウル時の解説を両方とも掲載。
❺主要データ……レベルと能力値をまとめたもの。【 】内は、オーバーソウル時専用のレベルや能力値。
❻属性との相性……属性を持つ攻撃との相性。【 】内は、オーバーソウル時専用の相性。それぞれの意味は以下のとおり。
●弱点…受けるダメージ量が2倍になる。
●半減…受けるダメージ量が半分になる。
●無効…受けるダメージ量がゼロになる。
●吸収…本来受けるダメージ量のぶんHPが回復する。
●——…受けるダメージ量は変化しない。
❼無効化する特殊効果……無効化できる特殊効果。【 】は通常時のみ、[ ]はオーバーソウル時のみ無効化できる特殊効果であることを示す。
❽解説、攻略法……モンスターの行動パターンと、有効な戦いかた。
❾通常時の行動……通常時の（オーバーソウルしていないときの）行動パターン。詳細はP.252を参照。
❿オーバーソウル時の行動……オーバーソウルしたときの行動パターン。詳細はP.252を参照。
⓫攻撃一覧……モンスターが使用する攻撃の能力。各項目の意味は以下のとおり。
●攻撃名…攻撃の名前。画面に名前が表示されるものには頭に「★」を併記。
●使用者…攻撃を使用するモンスターのNo.と、使用する状況。ワク内の色と「乱」「バ」の意味は、下記の「『使用者』欄の見かた」を参照。
●対象…攻撃の効果範囲。とくに説明がないかぎり、ダメージや不利なステータス異常を与えるものは敵に、ほかは味方や自分に向けて使用する。「ランダム」は攻撃1発ごとに対象を選び直すことを、「範囲」は攻撃範囲内にいるすべての対象に当たることを示す。なお、対象が「全体」の攻撃でも、いずれか1体にだけ当たるように使用することがある。
●威力…与えるダメージ量や回復量の基準となる数値。「——」は、ダメージ量や回復量が別の基準で決まるか（「解説」の項で説明）、ダメージを与えず回復もしない攻撃を示す。攻撃にダメージ限界突破の能力が備わっている場合は、その攻撃のダメージ量に関係なく、数値の左に限を記載。
●属性…攻撃が持つ属性。「——」は、属性を持たないことを示す。
●タイプ…与えるダメージ量や回復量の計算方法の種類（→P.454）。「——」の意味は、「威力」の項と同じ。
●軽減手段…プロテス状態とシェル状態のどちらでダメージ量や回復量が半減するか。「——」は、軽減手段がないことを示す。
●命中率…攻撃が命中する確率の基準となる数値。「必中」は、かならず命中することを示す。
●クリティカル率…クリティカルヒットが発生する確率の基準となる数値。「——」は、絶対にクリティカルヒットしないことを示す。
●準備係数…攻撃の使用を決定した時点から、実際に行動を実行しはじめるまでの準備時間の基準値。
●待機係数…攻撃を実行したあとの待機時間の基準値。
●割りこみ…攻撃が割りこみ能力を持つかどうか（→P.468）。「○」は持つことを、「△」は持たないことを、「×」はウェイト行動であることを示す。
●リフレク影響…攻撃がリフレク状態で跳ね返されるかどうか。「○」は跳ね返されることを、「×」は跳ね返されないことを示す。
●沈黙影響…沈黙状態のときに攻撃が実行できなくなるかどうか。「○」は実行できなくなることを、「×」は実行できることを示す。
●解説…攻撃の動作や、与える特殊効果などの説明。特殊効果についている数字の意味は、以下のとおり。

特殊効果の見かた

混乱133効果（発生率90）

●持続時間係数（その特殊効果によって発生したステータス異常が自然解除されるまでにかかる時間の基準値）。ただし、死の宣告効果の場合はカウント数、各種○○アップ（ダウン）効果の場合は強さの段階を示す。なお、「133」と書いてある場合、厳密には「400／3（＝133.333…）」が正しい数値。
●特殊効果の発生率の基準値。「発生率∞」はアビリティで無効化しないかぎりかならず発生することを、「防御不能」は無効化できずかならず発生することを示す。

「使用者」欄の見かた

●Noに対応したモンスターが、同じ列のワクに色がついている攻撃を使用する。
●青色のワクは、通常時のみ使用することを示す。「乱」が入っている場合は通常時かつ混乱状態のときにも、「バ」が入っている場合は通常時かつバーサク状態のときにも使用する。
●赤色のワクは、オーバーソウル時のみ使用することを示す。「乱」「バ」の意味は、通常時と同じ。
●赤青半々のワクは、通常時、オーバーソウル時ともに使用することを示す。「乱」や「バ」は、通常時とオーバーソウル時の両方に対応。ただし、通常時かオーバーソウル時のどちらか一方で、混乱効果やバーサク効果を無効化するモンスターの場合は、もう一方にのみ「乱」や「バ」が付く。

「通常時の行動」欄と「オーバーソウル時の行動」欄の見かた

基本行動

098

099

「くさーい息」

YES　自分の残りHPが最大値の1／3未満になっている？　NO

1/4

1/4「かぶりつく」

2/4「消化液」

ステータス異常に応じた行動

099 毒状態の敵がいない場合は、1／4の確率で「くさーい息」を使用

基本行動

通常攻撃A

001 002 003

004 005 006

通常攻撃(A)

「防御力アップ」「防御力アップ」を5回使用したあとは、通常攻撃(A))

●各モンスターの基本行動。

●フローチャートの冒頭、または行動の説明の頭にNo.が記載されている場合、そのNo.のモンスターだけが実行する。

●このワク内に記載してある内容を1回の行動で実行する。ワク内に分岐がある場合は、上から順に判定を行ない、最終的に決まった行動を実行する。

●六角形のワク内に記載されている条件に該当するほうへ進む。

●円グラフから引き出されている行動のうち、いずれかひとつを実行する。それぞれの実行確率は、各行動の左に併記。

●条件を満たしたときにのみ、基本行動を中断して実行する行動(条件つき行動)。「残りHPに応じた行動」「攻撃に応じた行動」など、条件のおおまかな分類ごとにまとめて掲載している。複数の欄がある場合は、上の欄から順番に条件の判定を行なっていく。

●矢印が途中で分岐している場合は、矢印に併記されている内容に該当するほうへ進む。この場合、001～003のモンスターは左、004～006のモンスターは右へ進む。

ATTENTION! 「通常時の行動」欄と「オーバーソウル時の行動」欄を参照するうえでの注意点

それぞれの欄では以下の共通事項を省略しており、例外についてのみ、そのつど解説を入れているので、参照するときには注意してほしい。なお、書かれている行動とは異なる行動をとることもまれにある。

●敵と味方

行動パターンのなかでは、「敵」はユウナたちを、「味方」はモンスターを指す。

●カウンターでの行動

「カウンターで」と書いてある行動は、条件を満たすと即座に使用する(別の行動を使用しているときは、その終了後に使用)。ただし、カウンターによる攻撃を受けたときと、カウンターでの行動を使用中に条件を満たしたときは使用しない。なお、カウンターでの行動は、基本的に、条件を満たす攻撃を使ってきた相手(敵味方は問わず)を対象にする。

●「行動変化カウント」について

「「行動変化カウント」が○○増える」と書いてある場合は、条件を満たした瞬間に、そのモンスターが持つ「行動変化カウント」が○○だけ増える。

●攻撃に含まれない行動

「みやぶる」、「ライブラ」、右マキナシズム「スキャン」、左之翼援術「看破!」の対象になっても、攻撃を受けたとは見なされない。

●分数について

「残りHPが最大値の1／3未満になっている」など、条件が分数で示してある場合は、小数点以下切り捨てで計算される。

●攻撃の対象

攻撃を実行するときには、攻撃対象に選べる敵のなかから1体をランダムで選んで実行する(「対象」の項目が「全体」の場合は、すべての敵を対象にする)。攻撃対象になる条件を満たしていない敵(戦闘不能状態、バトルから除外されている敵も含む)は対象に選ばない。また、対象が単体の攻撃をすべての敵に向けて実行する場合、単体の攻撃をそれぞれの敵に向けて同時に使用する(＝全体化させているわけではない)。ただし、混乱状態のときは特定の攻撃を全体化させて使うことがあり、その場合は、全体化によるダメージ量の半減などの変化が起こる(→P.459)。

●混乱状態のときの行動

混乱状態のモンスターは、通常時(またはオーバーソウル時)の行動を中断し、混乱状態のときに使用可能な攻撃をランダムでひとつ選んで使う。攻撃対象は、基本的に敵味方からランダムで決まる。

●バーサク状態のときの行動

バーサク状態のモンスターは、通常時(またはオーバーソウル時)の行動を中断し、バーサク状態のときに使用可能な攻撃のみをくり返す。

●回数制限ありの行動

使用回数に制限がある行動を混乱状態やバーサク状態中に使用しても、その回数はカウントされない。

●「何もしない」について

行動パターン上で何もしないことになった場合は、「準備係数0、待機係数0で、何の動作も何の効果もない行動」を実行したのと同じあつかいになる(待機係数が0ではない行動もある)。

●補足事項

準備係数が1以上の行動、あるいは予備動作を必要とする行動を実行する場合は、行動が決まってからそれが実行されるまでにタイムラグが生じる。そのあいだに別の行動を使用する条件を満たしても、それは無視されて、すでに決定していた行動を実行する。

五十音順モンスターINDEX

系統別モンスターINDEX

種族名	掲載ページ	モンスター名
機兵	P.353	砲機兵13型
		砲機兵62型
		襲機兵28型
		襲機兵71型
マキナ(小型)	P.355	マキナレンジャー
		マキナハンター
		マキナソルジャー
		マキナコマンダー
マキナ(中型)	P.356	スカウトマキナ
		ガードマキナ
		アサルトマキナ
		キリンクマキナ
マキナ(シューター)	P.357	マキナシューター
		マキナストライカー
マキナ(レコーダー)	P.358	Aレコーダー
		Rレコーダー
		Sレコーダー
マキナ(パンツァー)	P.361	マキナパンツァー
火蛇	P.362	ヘビマシンガン
		ショットパイソン
		キャノンバイパー
		ガトリングコブラ
マキナ(エクスペリメント)	P.363	エクスペリメント
その他(ロンソ)	P.365	ロンソ若衆
邪鬼	P.366	サルワーン
		ワラン
		アラースト
		エルダーザルワーン
異界	P.368	ホーント
		ファントム
		ワイト
		リッチ
		グレートホーント
妖魔	P.370	バリカー
		ジャヒー
		タローマティ
魔人	P.371	デーヴァ
		アエーシュマ
		アカ・マナフ
妖石	P.374	トゥーム
		モニュメント
		ドルメン
		エピタフ
その他(アンラ・マンユ)	P.376	アンラ・マンユ
		タルウィ
		ザリチュ
その他(ヴァルファーレ)	P.380	ヴァルファーレ
その他(イフリート)	P.381	イフリート
その他(イクシオン)	P.382	イクシオン
その他(シヴァ)	P.383	シヴァ
その他(バハムート)	P.384	バハムート
その他(アニマ)	P.385	アニマ
その他(ヨウジンボウ)	P.386	ヨウジンボウ
その他(トク)	P.387	トク
その他(マグ)	P.388	マク
その他(ラク)	P.389	ラク
その他(戦闘員)	P.390	男戦闘員
		女戦闘員
		上級男戦闘員
		上級女戦闘員
		特級男戦闘員
		特級女戦闘員

種族名	掲載ページ	モンスター名
その他(同盟兵)	P.392	同盟スカウト
		同盟ファイター
		同盟コマンド
		同盟ウォリアー
		同盟レンジャー
		同盟トルーパー
		同盟アタッカー
		同盟ソーサレス
		同盟ソルジャー
		同盟フェンサー
		同盟マスター
その他(新エボン党員)	P.395	警備党員
		防衛党員
		突撃党員
		重装党員
その他(盗賊)	P.396	ぬすっと
		ならずもの
		ごろつき
その他(アカギの影)	P.397	アカギの影
その他(チョコボ)	P.398	チョコボ(弱)
		チョコボ(強)
その他(????)	P.400	????
その他(ウノー)	P.401	ウノー(ルカ)
		ウノー(ガガゼト遺跡)
		ウノー(ガガゼト山)
		ウノー(ジョゼ街道)
		ウノー(アジト入口)
		ウノー(ウノー部屋)
		ウノー(アジト最後)
その他(サノー)	P.403	サノー(ルカ)
		サノー(ガガゼト遺跡)
		サノー(ジョゼ街道)
		サノー(ビーカネル)
		サノー(ウノー部屋)
		サノー(アジト最後)
その他(ルブラン)	P.405	ルブラン(ルカ)
		ルブラン(ガガゼト遺跡)
		ルブラン(アジト最後)
その他(ガリク)	P.407	ガリク=ロンソ
その他(ヤイバル)	P.409	ヤイバル
その他(エルマ)	P.410	エルマ(STORY Lv.2)
		エルマ(STORY Lv.5)
その他(ルチル)	P.412	ルチル
その他(リュック)	P.414	リュック
その他(パイン)	P.415	パイン
その他(バラライ)	P.416	バラライ(ベベル)
		バラライ(幻光体)
その他(ギップル)	P.418	ギップル
その他(ヌージ)	P.420	ヌージ
その他(トレマ)	P.422	トレマ
その他(ヴェグナガン(尻尾))	P.424	ヴェグナガン(尻尾)
その他(ヴェグナガン(脚))	P.425	ヴェグナガン(脚)
その他(ターレット)	P.427	ターレットA
		ターレットB
		ターレットC
その他(ヴェグナガン(コア))	P.429	ヴェグナガン(コア)
その他(ブルワーク)	P.430	ブルワークR
		ブルワークL
その他(ヴェグナガン(頭))	P.432	ヴェグナガン(頭)
その他(リダウト)	P.434	リダウトR
		リダウトL
その他(シューイン)	P.436	シューイン

ヘルム種族

001 サレット

通常時ライブラTEXT

固い甲羅に覆われているので物理攻撃には強いが魔法には弱い。攻撃パターンも単純で、ひたすら戦うだけ

オーバーソウル時ライブラTEXT

固い甲羅に覆われているので物理攻撃には強いが魔法には弱い。ときどきポーションを破壊する攻撃をしかけてくる厄介者

002 ビコケット

通常時ライブラTEXT

固い甲羅に覆われているので物理攻撃には強いが魔法には弱い。攻撃パターンも単純で、ひたすら戦うだけ

オーバーソウル時ライブラTEXT

固い甲羅に覆われているので物理攻撃には強いが魔法には弱い。ときどきフェニックスの尾を破壊する攻撃をしかけてくる厄介者

003 バービュート

通常時ライブラTEXT

固い甲羅に覆われているので物理攻撃には強いが魔法には弱い。攻撃パターンも単純で、ひたすら戦うだけ

オーバーソウル時ライブラTEXT

固い甲羅に覆われているので物理攻撃には強いが魔法には弱い。ときどきハイポーションを破壊する攻撃をしかけてくる厄介者

004 アーメット

通常時ライブラTEXT

固い甲羅に覆われているので物理攻撃には強いが魔法には弱い。だが魔法で攻撃すると「ヘルムカウンター」で反撃してくる

オーバーソウル時ライブラTEXT

固い甲羅に覆われているので物理攻撃には強いが魔法には弱い。ときどきエーテルを破壊する攻撃をしかけてくる厄介者

005 バシネット

通常時ライブラTEXT

固い甲羅に覆われているので物理攻撃には強いが魔法には弱い。だが魔法で攻撃すると「ヘルムカウンター」で反撃してくる

オーバーソウル時ライブラTEXT

固い甲羅に覆われているので物理攻撃には強いが魔法には弱い。ときどきエリクサーを破壊する攻撃をしかけてくる厄介者

006 ヘビーサレット

Heavy Sallet

通常時ライブラTEXT

固い甲羅に覆われているだけに物理攻撃には強いが魔法には弱い。攻撃パターンも単純で、ひたすら戦うだけ

オーバーソウル時ライブラTEXT

固い甲羅に覆われているだけに物理攻撃には強いが魔法には弱い。エーテルターボやフェニックスの尾を破壊する攻撃をしてくる厄介者

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	アジリティ	命中	回避	運
001	3 [4]	60 [248]	4	12 [13]	1	122	2	42 [46]	0	0	1
002	8 [10]	182 [38]	10	22 [23]	2	123 [124]	3	48 [53]	0	0	1
003	22 [26]	562 [2144]	13	31	5	124 [1 7]	5	52 [57]	0	0	1
004	23 [31]	788 [2370]	21	38	6	126 [130]	6	54 [65]	0	0	1
005	33 [41]	1342 [3355]	27	44	7	128 [134]	8	67 [80]	0	0	1
006	31 [37]	11200 [12915]	0	71	4	223 [254]	18 [22]	82 [107]	0	0	2 [3]

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
001 002 004 005	—	—	—	—	—	—
003	—	—	弱点	—	—	—
006	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	効果
001 002 003 004 005	【混乱】、【バーサク】、カーズ
006	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、混乱、バーサク、カーズ、【ストップ】、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇通常時の行動

基本行動

通常攻撃(A)

001 002 003 → 通常攻撃(A) → 「防御力アップ」(「防御力アップ」を5回使用したあとは、通常攻撃(A))

004 005 006 → 「防御力アップ」(「防御力アップ」を5回使用したあとは、通常攻撃(A))

攻撃に応じた行動

004 005 軽減手段がシェルの攻撃でダメージを受けた場合は、カウンターで「ヘルムカウンター」を使用

通常攻撃(A)をくり返しつつ、「防御力アップ」で防御面の強化を行なう。オーバーソウル時は、特定のアイテムを破壊する体当たりを使うようになる。

攻略法 防御力が高いので、防御力を無視する攻撃や黒魔法系のアビリティ、退治弾「ヘルム割り」が有効。また、倒すための手間はかかるが、「戦う」でチェインを狙っていくのもひとつの手だ。味方全員を回避10アップ状態に(オーバーソウルされた場合は敵をストップ状態に)しておくと、より安全に戦える。

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

001 002 003 004 005 以下の行動をくり返す

- 1/3
  - 001 ポーションぶち壊し(※1)
  - 002 フェニックスの尾ぶち壊し(※1)
  - 003 ハイポーションぶち壊し(※1)
  - 004 エーテルぶち壊し(※1)
  - 005 エリクサーぶち壊し(※1)
- 2/3
  - 001 002 003 004 通常攻撃(A)
  - 005 通常攻撃(B)

006 以下の行動をくり返す

- 1/5 フェニックスの尾ぶち壊し(※1)
- 1/5 エーテルターボぶち壊し(※1 エーテルターボぶち壊しを1回使用したあとは、通常攻撃(A))
- 3/5 通常攻撃(A)

攻撃に応じた行動

003 軽減手段がシェルの攻撃を受けた場合は、カウンターで「ヘルムカウンター」を使用

※1……1アイテムシューターがいる、2壊す対象のアイテムをユウナたちが7個以下しか持っていない、のどちらかに該当する場合は、通常攻撃(A)(005は通常攻撃(B))

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者	使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃(A)	001 002 003 004 005	単体	[illegible]16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
走り寄って体当たりし、ダメージを与える													
通常攻撃(B)	005	単体	[illegible]16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
走り寄って体当たりし、ダメージとカーズ効果(発生率130)を与える													
★防御力アップ	001 002 003 004 005	自分	—	—	—	—	必中	—	20	30	—	×	×
防御力3アップ効果(防御不能)を与える													
★ヘルムカウンター	003 004 005	単体	—	—	割合	—	70	—	0	0	○	×	×
走り寄って体当たりし、「対象の残りHPの1/16」のダメージを与える													
★ポーションぶち壊し	001	単体	5	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
走り寄って体当たりし、ダメージを与えつつユウナたちが所持しているポーションを1個減らす													
★ハイポーションぶち壊し	003	単体	5	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
走り寄って体当たりし、ダメージを与えつつユウナたちが所持しているハイポーションを1個減らす													
★エーテルぶち壊し	004	単体	5	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
走り寄って体当たりし、ダメージを与えつつユウナたちが所持しているエーテルを1個減らす													
★エーテルターボぶち壊し	006	単体	5	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
走り寄って体当たりし、ダメージを与えつつユウナたちが所持しているエーテルターボを1個減らす													
★フェニックスの尾ぶち壊し	002 006	単体	5	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
走り寄って体当たりし、ダメージを与えつつユウナたちが所持しているフェニックスの尾を1個減らす													
★エリクサーぶち壊し	005	単体	5	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
走り寄って体当たりし、ダメージを与えつつユウナたちが所持しているエリクサーを1個減らす													

狼種族

007 コヨーテ

通常時ライブラTEXT

狂暴な魔物で、自分より強い相手でも考えナシに襲いかかる。ときどき群れをなして襲ってくるので焦る

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたことで凶暴化しているのか、3回連続で攻撃してくるときがあって大変だ

008 ワイルドウルフ

通常時ライブラTEXT

狂暴な魔物で、自分より強い相手でも考えナシに襲いかかる。ときどき群れをなして襲ってくるので焦る

オーバーソウル時ライブラTEXT

3回連続で攻撃してくるだけでなく、ときどき持っているキルをかみ砕く悪どい魔物

009 キラーハウンド

通常時ライブラTEXT

狂暴な魔物で、自分より強い相手でも考えナシに襲いかかる。ときどきみせる「キラーファング」は一撃で戦闘不能のイヤな攻撃だ

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたことで凶暴化しているのか、4回連続で攻撃してくるときがあって普通じゃない

010 ホワイトファング

通常時ライブラTEXT

狂暴な魔物で、自分より強い相手でも考えナシに襲いかかる。ときどきみせる「キラーファング」は一撃で戦闘不能のイヤな攻撃だ

オーバーソウル時ライブラTEXT

4回連続で攻撃してくるだけでなく、ときどき持っているキルをかみ砕く最悪な魔物

012 ルプス

通常時ライブラTEXT

狂暴な魔物で、自分より強い相手でも考えナシに襲いかかる。ときどきみせる「キラーファング」は一撃で戦闘不能のイヤな攻撃だ

オーバーソウル時ライブラTEXT

5回連続で攻撃してくるだけでなく、ときどき持っているキルをかみ砕く最低最悪な魔物

011 カニス・マヨル

通常時ライブラTEXT

狂暴な魔物で、自分より強い相手でも考えナシに襲いかかる。ときどきみせる「カースファング」はカースの効果で気分が悪い

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたことで凶暴化しているのか、5回連続で攻撃してくるときがあってたまらない

013 ティンダロス

通常時ライブラTEXT

狂暴な魔物で、毒の効果をもつ牙で襲いかかる。ときおりみせる「マインドファング」はMPにダメージを与える恐ろしい攻撃だ

オーバーソウル時ライブラTEXT

6回連続で攻撃してくるだけでなく、ときどき持っているギルをかみ砕く許し難い魔物

✧主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
007	2 [4]	[illegible] [illegible]	0	7 [12]	1	1	1	59 [67]	0	1 [2]	3 [4]
008	8 [11]	185 [740]	0	20 [21]	3	2	1	73 [81]	0	3 [4]	3 [4]
009	12 [14]	202 [illegible]	0	28	8	2 [3]	1	62 [68]	0	5 [6]	3 [4]
010	13 [illegible]	378 [illegible]	4	32	6	3	1	74 [79]	0	6 [8]	3 [4]
011	24 [24]	943 [illegible]	8	36 [37]	9	3 [5]	2	103 [124]	0	21 [26]	3 [4]
012	27 [illegible]	1262 [illegible]	10	37 [38]	12	4 [6]	2 [3]	93 [112]	0	26 [33]	3 [4]
013	30 [36]	3324 [illegible]	12	40	19	4 [8]	3 [4]	135 [152]	0	33 [41]	3 [4]

✧属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
007 008 009 010 011 012	—	—	—	—	—	—
013	—	—	—	—	無効	—

✧無効化する特殊効果

No.	効果
007 008 009 012	[混乱]、[バーサク]、カーズ
010 011	睡眠、[混乱]、[バーサク]、カーズ
013	睡眠、[混乱]、[バーサク]、カーズ、[ストップ]、割合ダメージ

かみつきによる攻撃をくり返しながら、ときおり自身を攻撃力アップ状態にする。オーバーソウル時は、連続攻撃を行なったり、ギルを失わせるかみつきを使う。

攻略法 「戦う」だけでも簡単に倒せる敵だが、「キラーファング」を使う009キラーハウンド、010ホワイトファンク、012ルプスには注意が必要。「即死防御」を持っていない場合は、優先的に倒すか、味方を回避アップ状態にするなどして攻撃を受けないようにしよう。

⬅「くらやみダンス」や「ストップダンス」を使いつつ、ほかの味方に攻撃させるというのも効果的。

✧通常時の行動

基本行動

行動❶
007 008 009 010 011 012 ／ 013
行動❶
007 008 009 ／ 010 011 012
行動❶
007 ／ 008 009
行動❶
「攻撃力アップ」(「攻撃力アップ」を5回使用したあとは、行動❶)

行動❶の内容

No.	行動
007 008	通常攻撃(A)
009 010 012	1/8 「キラーファング」 7/8 009 010 通常攻撃(A)　012 通常攻撃(B)
011	1/3 カース状態ではない敵に向けて「カースファング」(該当する敵がいない場合は通常攻撃(A)) 2/3 通常攻撃(A)
013	1/6 「マイントファング」 5/6 通常攻撃(A)

✧オーバーソウル時の行動

基本行動

007 009 011 以下の行動をくり返す

1/3 007「3連攻撃」 009「4連攻撃」 011「5連攻撃」
2/3 通常攻撃(A)

008 010 012 013 以下の行動をくり返す

1/5 通常攻撃(A)
2/5 008「3連攻撃」 010「4連攻撃」 012「5連攻撃」 013「6連攻撃」
2/5 008「100ギルかみくだき」(※1) 010 012 013「1000ギルかみくだき」(※1)

※1……1サムライかギャンブラーがいる、2ユウナたちの所持ギルが「かみくだくギルの額×7」以下、のどちらかに該当する場合は、通常攻撃(A)

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 (007｜008｜009｜010｜011｜012｜013)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備回数	待機回数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃(A)	単体	16	―	物理	プロテス	95	5	0	100	[illegible]	×	×
乱バ 乱バ 乱バ 乱バ 乱バ 乱 乱バ	突進してかみつき、ダメージを与える。012は、混乱状態のときのみ使用											
通常攻撃(B)	単体	16	―	物理	プロテス	95	5	0	100	[illegible]	×	×
	突進してかみつき、ダメージと混乱133効果(発生率80)を与える											
★攻撃力アップ	自分	―	―	―	―	必中	―	20	30	[illegible]	×	×
	攻撃力2アップ効果(防御不能)を与える											
★キラーファング	単体	16	―	物理	プロテス	100	5	0	100	[illegible]	×	×
乱 乱 乱バ	突進してかみつき、ダメージと即死効果(a)(発生率∞)を与える											
★カーズファング	単体	16	―	物理	プロテス	95	10	0	100	[illegible]	×	×
乱	突進してかみつき、ダメージとカース効果(発生率∞)を与える											
★マインドファング	単体	―	―	割合	―	120	―	0	100	[illegible]	×	×
乱	突進してかみつき、MPに「対象の残りMPの1/8」のダメージを与える											
★3連攻撃	ランダム	12×3	―	物理	プロテス	必中	―	0	0	[illegible]	×	×
	通常攻撃の動作を3回連続で行なう											
★4連攻撃	ランダム	12×4	―	物理	プロテス	必中	―	0	0	[illegible]	×	×
	通常攻撃の動作を4回連続で行なう											
★5連攻撃	ランダム	12×5	―	物理	プロテス	必中	―	0	0	[illegible]	×	×
	通常攻撃の動作を5回連続で行なう											
★6連攻撃	ランダム	12×6	―	物理	プロテス	必中	―	0	0	[illegible]	×	×
	通常攻撃の動作を6回連続で行なう											
★100ギルかみくだき	単体	5	―	物理	プロテス	必中	10	0	100	[illegible]	×	×
	突進してかみつき、ダメージを与えつつユウナたちの所持金を100ギル減らす											
★1000ギルかみくだき	単体	5	―	物理	プロテス	必中	10	0	100	[illegible]	×	×
	突進してかみつき、ダメージを与えつつユウナたちの所持金を1000ギル減らす											

通常攻撃(A)

マインドファング

鳥種族

014 ダイブペッカー

通常時ライブラTEXT
急降下して襲いかかる魔物。HPが少ないので楽勝……のはずだが、すばやいので命中が低いうちは面倒なヤツ

オーバーソウル時ライブラTEXT
ときどき毒攻撃をしかけてくる､とてもイヤなヤツ。すばやい動きで命中率の低い攻撃など、たやすくよけてしまう

015 イーグル

通常時ライブラTEXT
すばやいので命中が低いうちは面倒なヤツ。ときおり見せる「マインドビーク」はMPにダメージを与えるので注意

オーバーソウル時ライブラTEXT
ときどき毒や沈黙攻撃をしかけてくる、すごくイヤなヤツ。すばやい動きで命中率の低い攻撃など、たやすくよけてしまう

016 ファルコン

通常時ライブラTEXT
すばやいので命中が低いうちは面倒なヤツ。ときおり見せる「マインドビーク」はMPにダメージを与えるので注意

オーバーソウル時ライブラTEXT
ときどきバーサクや混乱攻撃をしかけてくる面倒なヤツ。すばやい動きで命中率の低い攻撃など、たやすくよけてしまう

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
014	1 [5]	10 [72]	2	4 [7]	1	1	2	82 [110]	0	33 [41]	16 [20]
015	12 [14]	735 [3040]	28	39 [40]	16	3	4	113 [124]	0	48 [63]	16 [20]
016	22 [26]	1897 [4843]	42	44	24	4	6	130 [156]	0	56 [74]	16 [20]

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
014 015 016	—	—	—	—	—	—

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
014 015 016	【混乱】、【バーサク】、カーズ

　通常時は残りHPが少ない敵を攻撃する傾向があり、オーバーソウル時は特殊効果を持つ攻撃を使うようになる。
攻略法 回避の値が高いので、必中の攻撃を使うか、命中10アップ状態にした味方で攻撃するか、命中の値が高いガンナーやシーフで攻撃しよう。ガンプレイ「マルチバースト」などの敵全体に当たる攻撃を使えば、1回の攻撃でまとめて倒すことも可能だ。ほかの敵から先に倒したいときは、味方全員を回避10アップ状態にしておけば、鳥種族の攻撃はまず当たらない。

←鳥種族の攻撃に必中のものはないので、味方全員を回避10アップ状態にするだけで敵の無力化がはかれる

◇通常時の行動

基本行動

014 以下の行動をくり返す

- 1/2 残りHPが一番少ない敵に向けて通常攻撃
- 1/2 通常攻撃

015 016 以下の行動をくり返す

- 2/8 残りMPが一番多い敵に向けて「マインドビーク」(「マインドビーク」を1回使用したあとは、通常攻撃)
- 3/8 通常攻撃
- 3/8 015 通常攻撃
  016 残りHPが一番少ない敵に向けて通常攻撃

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

014 以下の行動をくり返す

- 1/3 「毒のつばさ」
- 2/3 通常攻撃

015 016 以下の行動をくり返す

- 1/4 015 沈黙のつばさ
  016 混乱のつばさ
- 2/4 通常攻撃
- 1/4 015 「毒のつばさ」
  016 「暴走のつばさ」

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 (014 015 016)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
乱バ 乱バ 乱バ	急降下しながらクチバシで突き、ダメージを与える											
★沈黙のつばさ	単体	図16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
	急降下しながらクチバシで突き、ダメージと沈黙効果(発生率120)を与える											
★毒のつばさ	単体	図16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
	急降下しながらクチバシで突き、ダメージと毒効果(発生率40)を与える											
★混乱のつばさ	単体	図16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
	急降下しながらクチバシで突き、ダメージと混乱133効果(発生率40)を与える											
★暴走のつばさ	単体	図16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
	急降下しながらクチバシで突き、ダメージとバーサク133効果(発生率40)を与える											
★マインドビーク	単体	図8	—	魔法	プロテス(※1)	95	—	0	100	○	×	×
乱 乱	急降下しながらクチバシで突き、MPにダメージを与える											

※1……MPダメージなのでダメージ量は軽減されないが、オートアビリティ「カウンター」の対象になる

通常攻撃

テンタクルス種族

017 テンタクルス

通常時ライブラTEXT

ゆっくり空中をただよっている魔物。ゆっくりとした動きだが確実にダメージを与えてくるのはいかがなものか

オーバーソウル時ライブラTEXT

ゆっくりと空中をただよっている魔物。一度攻撃を始めると、それはもう何回も何回も何回も……

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
017	—	—	—	吸収	吸収	—

◇無効化する特殊効果

017	石化、睡眠、カーズ、ストップ、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
017	35 [38]	2530 [10120]	64	44 [46]	34	38	47	61 [77]	0	0	6 [8]

特殊効果を持つ攻撃をくり返すのみ。通常時とオーバーソウル時で、使う攻撃の種類が変わる。

攻略法 HPは高めだが、通常時ならチェインを狙っていけばすぐに倒せるだろう。オーバーソウル時にはHPが約4倍に増えるうえ、やっかいな攻撃まで使ってくるようになるので、敵を暗闇+スロウ状態にして地道にダメージを与えていくこと。味方のレベルにもよるが、ふきとばし効果でバトルから除外する手もある。

←たとえばレベル40で「フロリーキャリー」を使うと、敵がオーバーソウルしていても50%近い確率で成功する

◇通常時の行動

基本行動

通常攻撃(B)をくり返す

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

1/3「タコなぐり」

2/3 通常攻撃(B)

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者 017	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	[illegible]係数	[illegible]係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃(A)	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
バ	空中を泳ぐようにして近づき、足でたたいてダメージを与える。バーサク状態のときのみ使用											
通常攻撃(B)	単体	図16	—	物理	プロテス	100	5	0	100	○	×	×
乱	空中を泳ぐようにして近づき、足でたたいてダメージと暗闇(発生率70)+スロウ42(発生率80)効果を与える											
★タコなぐり	ランダム	図12×5	—	物理	プロテス	必中	—	0	0	○	×	×
	通常攻撃の動作を5回連続で行なう											

トカゲ種族

018 ゲッコー

通常時ライブラTEXT
かみつくだけの小物。そのくせ追いつめられると「ポイズンファング」を使って攻撃してくるので注意だ

オーバーソウル時ライブラTEXT
オーバーソウルして通常攻撃に毒の効果が追加された。おまけに、しつこいので、やられたダメージはおぼえていて反撃してくる

020 スキンク

通常時ライブラTEXT
かみつくだけの小物。そのくせたまに「ポイズンファング」を使って攻撃してくるので注意だ

オーバーソウル時ライブラTEXT
オーバーソウルして通常攻撃に混乱・スロウの効果が追加された。おまけに、しつこいので、やられたダメージはおぼえていて反撃してくる

019 アガマ

通常時ライブラTEXT
かみつくだけの小物。そのくせ追いつめられると「ポイズンファング」を使って攻撃してくるので注意だ

オーバーソウル時ライブラTEXT
オーバーソウルして通常攻撃に沈黙の効果が追加された。おまけに、しつこいので、やられたダメージはおぼえていて反撃してくる

022 アーケオシリス

通常時ライブラTEXT
ときどき「ポイズンファング」を使って攻撃してくる。調子にのって追いつめると「ブレイクファング」を使ってくるので注意！

オーバーソウル時ライブラTEXT
オーバーソウルして通常攻撃に暗闇の効果が追加された。おまけに、しつこいので、やられたダメージはおぼえていて反撃してくる

021 アノール

通常時ライブラTEXT
かみつくだけの小物。そのくせたまに「ポイズンファング」を使って攻撃してくるので注意だ

オーバーソウル時ライブラTEXT
オーバーソウルして通常攻撃に毒やスロウで攻撃してくる。おまけに、しつこいので、やられたダメージはおぼえていて反撃してくる

023 ラセルタ

Lacerta

通常時ライブラTEXT
トカゲ族で最も大きく、最も攻撃力が高い。こちらの強さに合わせて攻撃のダメージを変化させる難敵だ

オーバーソウル時ライブラTEXT
ただの攻撃でも受けるとHPが半分になってしまう。おまけに、しつこいので、やられたダメージはおぼえていて反撃してくる

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
018	10 [11]	228 [911]	10	42	3	8 [10]	3	77 [85]	0	7 [9]	8 [10]
019	8 [10]	133 [532]	29	38 [39]	6	24	3	63 [69]	0	8 [10]	8 [10]
020	25 [33]	882 [2328]	44 [46]	26 [31]	13	28 [34]	4	73 [78]	0	11 [14]	8 [10]
021	24 [31]	734 [2736]	33 [43]	23 [26]	14	26 [38]	4	71 [83]	0	25 [31]	8 [10]
022	32 [38]	1332 [3230]	58	36	17	33 [44]	5	85 [102]	0	35 [44]	8 [10]
023	72 [86]	12324 [13556]	62	188	18	144	12	113 [136]	0	80 [100]	22 [28]

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
018 019 020 021 022	—	弱点	—	—	—	—
023	—	—	—	—	吸収	—

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
018	睡眠、[混乱]、[バーサク]、カーズ
019 020 021 022	毒、[混乱]、[バーサク]、カーズ
023	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

それぞれ特殊効果などが異なるかみつき攻撃を、ランダム、あるいは条件に応じて使いわける。なお、023ラセルタはつねにヘイスト状態。

攻略法 味方全員を回避10アップ状態にして、ガンナーやシーフの「戦う」を主体に攻撃するといい。回避10アップ状態にする手段がないときは、こまめにHPを回復しつつ、ほかの敵よりも先に倒そう。023ラセルタと戦うときは、味方をプロテス状態にしておくとより安全だ。

◇通常時の行動

基本行動

018 019 通常攻撃(A)をくり返す

020 以下の行動をくり返す
- 1/8 ポイズンファング
- 7/8 通常攻撃(A)

021 022 以下の行動をくり返す
- 1/4 ポイズンファング
- 3/4 通常攻撃(A)

023 スラッシュクロー(A)をくり返す

モンスターの数に応じた行動

018 019 020 021 モンスターが自分しか残っていない場合は、ポイズンファングを使用(※1)

022 モンスターが自分しか残っていない場合は、フレイクファングを使用(※1)

※1 ……一緒に出現することになっているマキナ(レコーダー種族)が現れなかった(→P.358)場合は、味方がいなくなっても基本行動を実行する

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

行動❶
↓
行動❶
↓
- 1/2 行動❶
- 1/2 必死の攻撃

行動❶の内容

No.	内容
018	通常攻撃(B)
019	通常攻撃(C)
020 021	1/2 020 通常攻撃(D) / 021 通常攻撃(F) 1/2 通常攻撃(E)
022	通常攻撃(G)
023	スラッシュクロー(B)

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者(018 019 020 021 022 023)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割り込み	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃(A)	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
018 019 020 021 022	跳びかかってかみつき、ダメージを与える											
通常攻撃(B)	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
018乱バ 019乱 020乱 021乱 022乱	跳びかかってかみつき、ダメージと毒効果(発生率80)を与える。混乱状態、通常時の018は混乱状態かバーサク状態)のときのみ使用											
通常攻撃(C)	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
019	跳びかかってかみつき、ダメージと沈黙効果(発生率60)を与える											
通常攻撃(D)	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
020バ	跳びかかってかみつき、ダメージと混乱133効果(発生率80)を与える。通常時は、バーサク状態のときのみ使用											
通常攻撃(E)	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
020 021バ	跳びかかってかみつき、ダメージとスロウ60効果(発生率40)を与える。通常時の021は、バーサク状態のときのみ使用											
通常攻撃(F)	単体	図16	—	物理	プロテス	100	5	0	100	○	×	×
021	跳びかかってかみつき、ダメージと毒効果(発生率∞)を与える											
通常攻撃(G)	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
022バ	跳びかかってかみつき、ダメージと暗闇(発生率130)+スロウ0(発生率40)効果を与える。通常時は、バーサク状態のときのみ使用											
★ポイズンファング	単体	図16	—	物理	プロテス	100	10	0	100	○	×	×
018乱 019乱バ 020乱 021乱 022乱	跳びかかってかみつき、ダメージと毒効果(発生率∞)を与える											
★フレイクファング	単体	図16	—	物理	プロテス	100	10	0	100	○	×	×
022乱	跳びかかってかみつき、ダメージと石化効果(発生率80)を与える											
★スラッシュクロー(A)	単体	図—	—	割合	プロテス	100	—	0	140	○	×	×
023	跳びかかってかみつき、「対象の最大HPの1/4」のダメージを与える											
★スラッシュクロー(B)	単体	図—	—	割合	プロテス	必中	0	0	100	○	×	×
023	跳びかかってかみつき、「対象の残りHPの1/2」のダメージを与える											
★必死の攻撃	単体	図—	—	固定値	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
018 019 020 021 022 023	跳びかかってかみつき、「使用者の最大HP－残りHP」のダメージを与える											

蜂種族

024 バイトワスプ

Death Dauber

通常時ライブラTEXT

ヒュンヒュン飛びまわる魔物「スリプルニードル」で攻撃されると睡眠状態になってツライ

オーバーソウル時ライブラTEXT

ヒュンヒュン飛びまわる魔物　攻撃技の「とぎすます針」は攻撃をするたびに威力を上げるというスルイ技

025 ピアシングバグ

通常時ライブラTEXT

ヒュンヒュン飛びまわる魔物　睡眠状態になる「スリプルニードル」もツライが、たまに使う「着かえたい針」はさらにツライ

オーバーソウル時ライブラTEXT

ヒュンヒュン飛びまわる魔物　攻撃技の「とぎすます針」は攻撃をするたびに威力を上げるというスルイ技

026 アサシンビー

通常時ライブラTEXT

ビュンビュン飛びまわる魔物　睡眠状態になる「スリプルニードル」もツライが、たまに使う「着がえたい針」はさらにツライ

オーバーソウル時ライブラTEXT

ビュンビュン飛びまわる魔物。攻撃技の「とぎすます針」は攻撃をするたびに威力を上げるというズルイ技

027 ベスパ

通常時ライブラTEXT

ヒュンヒュン飛びまわる魔物　睡眠と毒状態になる「ポイズンニードル」もやっかいだが、たまに使う「着かえたい針」はさらにやっかい

オーバーソウル時ライブラTEXT

ヒュンヒュン飛びまわる魔物　攻撃技の「とぎすます針」は攻撃をするたびに威力を上げるというスルイ技

028 ワスプクィーン

通常時ライブラTEXT

ヒュンヒュン飛びまわる魔物　睡眠・暗闇・毒状態になる「トリプルショック」で最低な気分になるか、たまに使う「着かえたい針」かこれまた最低

オーバーソウル時ライブラTEXT

ヒュンヒュン飛びまわる魔物　攻撃技の「とぎすます針」は使うたびに威力を上げる、うらやましい技である

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
024	1 [illegible]	78 [illegible]	1	18	1	2	1	133 [146]	0	21 [26]	12 [15]
025	19 [illegible]	233 [illegible]	1	29	2	3	1	92 [101]	0	23 [29]	12 [15]
026	22 [illegible]	776 [illegible]	27	31	5	3	1	103 [124]	0	28 [35]	12 [15]
027	25 [illegible]	983 [illegible]	32	36 [37]	6	4	2	101 [168]	0	37 [47]	12 [15]
028	38 [illegible]	7334 [illegible]	23	62 [88]	13	18 [28]	3	82 [124]	0	50 [63]	1

特殊効果を持つ攻撃をたまに使う以外は、通常攻撃を連発 オーバーソウル時は『ときすます針』をくり返す。

攻略法 鳥種族への攻略法と同様に、必中の攻撃を使ったり、命中アップ状態で攻撃するといい。敵の攻撃で何度も睡眠状態や暗闇状態にされると面倒なので、それらの特殊効果を無効化するアビリティがほしいところ。該当するアビリティがない場合は、真っ先に倒すか、敵を暗闇状態にするか、味方を回避10アップ状態にしよう。

←蜂種族の攻撃か持つ特殊効果はいずれも、アビリティで無効化しないかぎりかならず発生する。

↑028ワスプクイーンだけは、HPか非常に高い。チェインを利用して、与えるダメージを増やしたい

◇属性との相性

No.	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
024	弱点	弱点	—	—	—	—
025 026 027	—	弱点	—	—	—	—
028	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
024 025	【混乱】、【バーサク】、カーズ、【攻撃力変化】
026	【混乱】、【バーサク】、カーズ、ストップ、【攻撃力変化】
027	【混乱】、【バーサク】、カーズ、【ストップ】、【攻撃力変化】
028	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、混乱、バーサク、カーズ、【スロウ】、【ストップ】、【攻撃力変化】、【死の宣告】、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇通常時の行動

基本行動

通常攻撃
↓
通常攻撃
↓
通常攻撃
↓
024 025 026 睡眠状態ではない敵に向けて(※1)「スリプルニードル」
027 毒状態ではない敵に向けて(※1)「ポイズンニードル」
028 毒状態ではない敵に向けて(※1)「トリプルショック」

※どの行動からはじめるかは、バトル開始時にランダムで決定

ランダムでの行動

025 026 027 028 1／8の確率で、「着かえたい針」を使用

※1……該当する敵がいない場合は、いずれかの敵に向けて使用

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

睡眠状態ではない敵に向けて「ときすます針」をくり返す

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 (024 025 026 027 028)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
乱 乱 乱 乱	飛んでいって針を突き刺し、ダメージを与える											
★スリプルニードル	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
乱バ 乱バ 乱バ バ	飛んでいって針を突き刺し、ダメージと睡眠100効果(発生率∞)を与える。027はバーサク状態のときのみ使用											
★ポイズンニードル	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
乱	飛んでいって針を突き刺し、ダメージと睡眠100＋毒効果(すべて発生率∞)を与える											
★トリプルショック	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	飛んでいって針を突き刺し、ダメージと睡眠100＋暗闇＋毒効果(すべて発生率∞)を与える											
★着かえたい針	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
乱 乱 乱	飛んでいって針を突き刺し、ダメージと着かえたい効果(発生率∞)を与える											
★ときすます針	単体	図16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
	飛んでいって針を突き刺し、ダメージを与えたうえで、自分の攻撃力を3上昇させる											

プリン種族

029 ブループリン

通常時ライブラTEXT

ヌメヌメした体は水属性の攻撃を吸収してしまう
MPがあるかぎり水属性の魔法で攻撃してくる

オーバーソウル時ライブラTEXT

ヌメヌメした体は水属性の攻撃を吸収してしまう
HPが少なくなるほど、使ってくる水属性魔法の威力が大きくなるようだ

030 イエロープリン

Flan Amarillo

通常時ライブラTEXT

ヌメヌメした体は雷属性の攻撃を吸収してしまう。MPがあるかぎり雷属性の魔法で攻撃してくる

オーバーソウル時ライブラTEXT

ヌメヌメした体は雷属性の攻撃を吸収してしまう　HPが少なくなるほど、使ってくる雷属性魔法の威力が大きくなるようだ

031 ペールプリン

通常時ライブラTEXT

ヌメヌメした体は氷属性の攻撃を吸収してしまう　MPがあるかぎり氷属性の魔法で攻撃してくる

オーバーソウル時ライブラTEXT

ヌメヌメした体は氷属性の攻撃を吸収してしまう。HPが少なくなるほど、使ってくる氷属性魔法の威力が大きくなるようだ

032 ホワイトプリン

通常時ライブラTEXT

ヌメヌメした体は水属性の攻撃を吸収してしまう　MPがあるかぎり氷属性の魔法で攻撃してくる

オーバーソウル時ライブラTEXT

ヌメヌメした体は水属性の攻撃を吸収してしまう　HPが少なくなるほど、使ってくる氷属性魔法の威力が大きくなるようだ

033 レッドプリン

通常時ライブラTEXT

ヌメヌメした体は炎属性の攻撃を吸収してしまう　MPがあるかぎり炎属性の魔法で攻撃してくる

オーバーソウル時ライブラTEXT

ヌメヌメした体は炎属性の攻撃を吸収してしまう　HPが少なくなるほど、使ってくる炎属性魔法の威力が大きくなるようだ

034 ブラックプリン

通常時ライブラTEXT

黒光りした体は物理攻撃でも魔法攻撃でも、その威力を大幅に減少させてしまう。主に妖術を使って攻撃をしてくる

オーバーソウル時ライブラTEXT

黒光りした体は物理・魔法攻撃ともに、その威力を大幅に減少させる。HPが少なくなるほど、使ってくる魔法の威力が大きくなり困る

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
029	1 [illegible]	55 [illegible]	87	4	10 [14]	98	2	53 [58]	0	0	4 [5]
030	18	303 [illegible]	322	14	14 [17]	110	5	56 [62]	0	0	4 [5]
031	12 [illegible]	188 [illegible]	222	3	21 [23]	102	4	54 [59]	0	0	4 [5]
032	24 [illegible]	625 [illegible]	542	9	11	103	6	43 [52]	0	0	4 [5]
033	28 [illegible]	1220 [illegible]	674	11	1 [5]	104	10	56 [illegible]	0	0	4 [5]
034	47 [illegible]	1730 [illegible]	999	203	34	222	222	82 [107]	0	0	4 [5]

特定の属性の魔法をおもに使う オーバーソウル時は、HPが残り少ないほど魔力が高まるため、034ブラックプリンなどはみずからHPを減らす行動もとる。

攻略法 034ブラックプリン以外なら、弱点となる属性の攻撃か、退治弾「アンチプリン」が効果的だが、「戦う」だけでも倒すのにそれほど問題はない。可能なら、最初に敵を沈黙状態にしておくと、より安全に戦える。034ブラックプリンに対しては、防御力を無視する攻撃や、ガンプレイ「リバースショット」を活用しよう。

←オーバーソウル時の034ブラックプリンには割合ダメージが有効 チェイン中に魔銃弾「ブラスター」を当てるだけで倒せる

◇通常時の行動

基本行動

029 「ウォータ」をくり返す

030 以下の行動をくり返す

- 1/3 残りHPが一番少ない敵に向けて「サンダラ」
- 2/3 すべての敵に向けて「サンダラ」

031 すべての敵に向けて「ブリザド」をくり返す

032 「ブリザラ」をくり返す

033 魔法防御が一番低い敵に向けて「ファイガ」をくり返す

034 以下の行動をくり返す

- 1/4 「吸収」
- 2/4 「グラビデ」
- 1/4 「バイオ」

残りHPに応じた行動

032 自分の残りHPが最大値の1/3未満になっていた場合は、自分に向けて「ブリザラ」を使用

◇属性との相性

No.	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	重力	[illegible]
029	半減	半減	弱点	吸収	——	——
030	半減	半減	吸収	弱点	——	——
031 032	弱点	吸収	半減	半減	——	——
033	吸収	弱点	半減	半減	半減 [ ]	半減
034	無効	無効	無効	無効	吸収 [—]	無効

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
029	【混乱】、【バーサク】、カーズ、【魔力変化】
030 031 032 033	【混乱】、バーサク、カーズ、【魔力変化】
034	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、混乱、バーサク、カーズ、【スロウ】、【ストップ】、【魔力変化】、死の宣告、【割合ダメージ】

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

029 「ウォータ」をくり返す

030 以下の行動をくり返す

- 1/3 すべての敵に向けて「サンダー」
- 2/3 「サンダラ」

031 すべての敵に向けて「ブリザド」をくり返す

032 すべての敵に向けて「ブリザラ」をくり返す

033 以下の行動をくり返す

自分が毒状態になっている?
- YES → すべての敵に向けて「ファイガ」
- NO → 自分に向けて「バイオ」

034 以下の行動をくり返す

自分が毒状態になっている?
- NO → 自分に向けて「バイオ」
- YES →
  - 1/5 「グラビデ」
  - 1/5 すべての敵に向けて「ファイガ」
  - 1/5 すべての敵に向けて「ウォタガ」
  - 1/5 すべての敵に向けて「ブリザガ」
  - 1/5 すべての敵に向けて「サンダガ」

残りHPに応じた行動

自分の残りHPが最大値の何割かに応じて魔力の値が決定(下の表を参照) そのさい、直前に行動したときと比較して魔力が上がる場合は「魔力アップ」を、魔力が下がる場合は「魔力ダウン」を使用

残りHP	魔力 029	030	031	032	033	034
最大値の4/5より上	14	17	23	11	5	34
最大値の3/5より上、4/5以下	19	23	32	15	6	47
最大値の2/5より上、3/5以下	27	33	45	21	9	66
最大値の1/5より上、2/5以下	38	46	63	30	13	93
最大値の1/5以下	53	65	88	42	19	130

034 1 自分の残りHPが「最大値の5/10より上、7/10以下」、2 「魔力アップ」「魔力ダウン」のどちらの使用条件も満たしていない、の両方に該当する場合は、自分に向けて「グラビデ」を使用

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 (029 030 031 032 033 034)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備時間	硬直時間	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
★魔力アップ！	自分	—	—	—	—	必中	—	0	40	△	×	×
	自分の魔力が上がるさいに使用する(詳細はP.269)											
★魔力ダウン	自分	—	—	—	—	必中	—	0	40	△	×	×
	自分の魔力が下がるさいに使用する(詳細はP.269)											
★吸収	単体	—	—	割合	—	必中	—	100	80	△	×	×
	HPを「対象の残りHPの3／16」、MPを「対象の残りMPの3／16」吸収する										ラーニング 魔銃弾 吸収	
★グラビデ	全体	—	重力	割合	シェル	必中	—	80	0	△	×	○
	「対象の残りHPの1／4」のダメージを与える。通常時のみMPを10消費											
★バイオ	全体	—	—	—	シェル	必中	—	80	0	△	○	○
	毒効果(発生率100)を与える。通常時のみMPを16消費											
★ブリザド	単体(※1)	突7 [8]	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
乱	氷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを4消費											
★サンダー	単体	8	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォータ	単体(※1)	突7(※2) [8]	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
乱バ	水属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを4消費											
★ブリザラ	単体(※1)	突12 [13]	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
乱	氷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを12消費											
★サンダラ	単体	突12 [13]	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
乱	雷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを12消費											
★ファイガ	単体(※1)	突19 [21]	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
乱	炎属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											
★ブリザガ	単体	21	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダガ	単体	21	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォタガ	単体	21	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											

※1……混乱状態のときは単体または全体化(ランダムで決定)
※2……バーサク状態のときは8

『ファイガ』

『吸収』

『グラビデ』

植物種族

035 プルプレア

通常時ライブラTEXT

植物系なのに動物のように動きまわる魔物 連射性に優れたタネマシンガンで行動をジャマするにくいヤツ

オーバーソウル時ライブラTEXT

植物系なのに動物のように動きまわる魔物 オーバーソウルしたために、「MPクラッシュ」でMPにダメージを与えてくることもあるので注意!

036 レウコフィラ

通常時ライブラTEXT

植物系なのに動物のように動きまわる魔物。タネマシンガンで行動をジャマしてくるうえ、タネ大砲の威力はスゴイ

オーバーソウル時ライブラTEXT

植物系なのに動物のように動きまわる魔物 オーバーソウルしたために、「MPクラッシュ」でMPにダメージを与えてくることもあるので注意!

037 セファロタス

通常時ライブラTEXT

植物系なのに、動物のように動きまわる魔物 タネマシンガンで行動をジャマしてくるうえ、タネ大砲の威力はスゴイ

オーバーソウル時ライブラTEXT

植物系なのに動物のように動きまわる魔物。オーバーソウルしたために、「MPクラッシュ」でMPにダメージを与えてくることもあるので注意!

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
035	[illegible]	196 [illegible]	0	16 [18]	0	6	2	64 [70]	0	0	1
036	26 [illegible]	2234 [illegible]	0	58 [59]	0	7 [11]	99 [100]	76 [illegible]	0	0	1
037	23 [illegible]	1830 [illegible]	0	44 [57]	0	82 [97]	4	71 [illegible]	0	0	1

035 プルプレア以外は、攻撃をランダムに選ぶのみ。使う攻撃の種類は、通常時とオーバーソウル時で異なる。

攻略法 味方全員をプロテス状態にして戦おう。安全に戦いたいのなら、「おやすみダンス」などで敵を睡眠状態にしつつ攻撃するといい。

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
035 036	弱点	—	—	半減	—	—
037	弱点	—	—	半減	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	効果
035	暗闇、毒、混乱、[バーサク]、カーズ
036	暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ
037	即死、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、割合ダメージ

◇通常時の行動

基本行動

035 「タネマシンガン」をくり返す

036 037 以下の行動をくり返す

- 1/4 タネマシンガン
- 3/4 残りHPが一番多い敵に向けて「タネ大砲」

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

- 1/3 「MPクラッシュ」
- 1/3 「タネマシンガン」
- 1/3 035 「タネマシンガン」 036 037 「タネ特大砲」

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者 035 036 037	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
タネマシンガン	単体	2×8	—	物理	プロテス	必中	—	20	20	△	×	×
	8つのタネを高速で撃ち出し、防御力を無視したダメージを8回与える											
★MPクラッシュ	単体	—	—	割合	シェル(※1)	95	—	120	100	△	×	×
	タネを高速で連射し、MPに「対象の残りMPの1/16」のダメージを8回与える											
★タネ大砲	単体	—	—	割合	プロテス	必中	—	80	80	[illegible]	×	×
	巨大なタネを撃ち出し、「対象の最大HPの1/2」のダメージを与える ラーニング 魔銃弾「タネ大砲」											
★タネ特大砲	単体	—	—	固定值	プロテス	必中	—	80	80	[illegible]	×	×
	非常に巨大なタネを撃ち出し、「対象の残りHP−1」のダメージを与える ラーニング 魔銃弾「タネ大砲」											

※1 MPダメージなのでダメージ量は軽減されないが、オートアビリティ「魔法カウンター」の対象になる

サハギン種族

038 サハギン

通常時ライブラTEXT

水陸のとちらでも生活できる魔物　口から水鉄砲を発射してくるか、陸上でのうごきはにぶく、倒すのはカンタン!

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーハーソウルしたか、やはり強くはない　口から水鉄砲を発射して攻撃するか、ときどき暗闇の効果かある「にごった水鉄砲」を使う

039 サハギンプリンス

通常時ライブラTEXT

水陸のとちらでも生活できる魔物。口から水鉄砲を発射してくるか、陸上でのうごきはにぶく、倒すのはカンタン……なはず

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたが、やはりそう強くはない　ときどき暗闇や毒の効果かある「けかれた水鉄砲」を使うときかある

040 サハギンチーフ

通常時ライブラTEXT

水陸のどちらでも生活できる魔物　とはいえ陸でのうごきはにぶく、攻撃も単調。普通は楽勝のはずなんだけど

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたとはいえ、陸でのうごきはにぶく、攻撃も単調　普通は楽勝のはすなんだけど

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
038	3 [6]	60 [240]	28	12 [18]	14	58	62	68 [75]	0	0	0
039	48 [58]	6430 [13720]	25	52	34	63 [64]	61 [62]	91 [99]	0	0	4 [5]
040	42 [50]	9660 [13093]	65	47 [87]	34	37 [44]	26 [28]	71 [92]	0	0	1

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
038	—	—	弱点	—	—	—
039 040	—	—	弱点	吸収	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	効果
038	[混乱]、[バーサク]、カーズ
039	混乱、[バーサク]、カーズ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
040	即死、混乱、[バーサク]、カース、[ストップ]、[死の宣告]、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

038 サハギンと 039 サハギンプリンスは、通常攻撃か各種の「水鉄砲」をランダムに使用する。040 サハギンチーフは、通常攻撃をくり返すのみ。

攻略法 特別な戦法をとらなくても倒せるが、038 サハギン以外はHPが高いのでバトルが長引きやすい。安全に戦いたいのなら、味方を回避10アップ状態にしたり、敵を「おやすみダンス」などで睡眠状態にしよう。

◇通常時の行動

基本行動

038 039 以下の行動をくり返す

1/3 水鉄砲
2/3 通常攻撃

040 通常攻撃をくり返す

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

038 039

038「にごった水鉄砲」
039「けがれた水鉄砲」

1/4「水鉄砲」
2/4 通常攻撃
1/4 038「にごった水鉄砲」 039「けがれた水鉄砲」

040 通常攻撃をくり返す

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 (038 / 039 / 040)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃 (乱バ / バ / バ)	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	-	×	×
跳躍してから左手を振り下ろして、ダメージを与える												
★水鉄砲 (乱)	単体	図8	水	魔法	シェル	必中	—	40	80	-	×	×
水を吐きつけ、ダメージとスロウ0効果(発生率30)を与える												
★にごった水鉄砲	単体	図8	水	魔法	シェル	必中	—	40	100	-	×	×
にごった水を吐きつけ、ダメージと暗闇効果(発生率120)を与える												
★けがれた水鉄砲	単体	図8	水	魔法	シェル	必中	—	40	100	-	×	×
けがれた水を吐きつけ、ダメージと暗闇＋毒効果(すべて発生率120)を与える												

ホーンズ種族

041 ナスホルン

通常時ライブラTEXT

鋭くとがった2本の角がトレードマークの魔物。相手に突進して攻撃する。力まかせの突進で、一撃でやられることもあるかも

オーバーソウル時ライブラTEXT

鋭くとがった2本の角がトレードマークの魔物。突進して攻撃してくる。ダメージを受けると腹を立て、さらに激しい攻撃をしかけてくる

042 クアトロホーン

通常時ライブラTEXT

鋭くとがった4本の角がトレードマークの魔物。相手に突進して攻撃する。……ただそれだけの魔物かもしれない

オーバーソウル時ライブラTEXT

鋭くとがった4本の角がトレードマークの魔物。相手に突進して攻撃する。ダメージを受けると腹を立て、さらに激しい攻撃をしかけてくる

043 バリーヴァルハ

通常時ライブラTEXT

鋭くとがった4本の角がトレードマークの魔物。相手に突進して攻撃する。パワーだけではなく、炎で攻撃してくるのであなどれない

オーバーソウル時ライブラTEXT

鋭くとがった4本の角がトレードマークの魔物。相手に突進して攻撃する。ダメージを受けると腹を立て、さらに激しい攻撃をしかけてくる

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	[illegible]
041	10 [illegible]	482 [illegible]	0	72	10	2	3	65 [illegible]	0	0	8 [10]
042	5 [6]	188 [illegible]	0	15	6	1	1	42 [46]	0	0	8 [10]
043	28 [illegible]	3688 [illegible]	0	47 [48]	36	61 [72]	2	78 [90]	0	0	8 [10]

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
041 042	—	—	—	—	—	—
043	吸収	—	—	—	—	—

◇無効化する特殊効果

No.	効果
041	睡眠、毒、【混乱】、カーズ、死の宣告
042	【混乱】、カーズ
043	毒、【混乱】、カーズ、死の宣告

通常攻撃をくり返すのが基本だが、041ナスホルンと043バリーヴァルハはほかの攻撃もおりまぜる。オーバーソウル時はおもに通常攻撃を使い、残りHPが減ってきたら、自分をバーサク状態にして、バーサク状態専用の攻撃「スタンピード」をくり返すようになる。

攻略法 使ってくる攻撃のダメージ量が大きめ。安全を重視するのならば、敵を睡眠状態や暗闇状態、ストップ状態にしつつ戦うといいだろう。

←HPが高めの043バリーヴァルハには、即死効果や石化効果を持つ攻撃で一撃必殺を狙うのもひとつの手

✧通常時の行動

基本行動

041 043

通常攻撃 → 通常攻撃 → 通常攻撃 → 通常攻撃

041 → 残りMPが一番多い敵に向けて「ピアシングホーン」

043 → 1/3「ファイアブレス」 / 2/3「ピアシングホーン」

042 通常攻撃をくり返す

✧オーバーソウル時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

自分の残りHPが最大値の3/10未満になっている?

YES → 自分に向けて「バーサク」

NO →

1/3 041 042「ピアシングホーン」 043「ファイアブレス」

2/3 通常攻撃

✧攻撃一覧

攻撃名／使用者 041 042 043	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	16	―	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
乱 乱バ 乱バ	のしかかるようにしてかみつき、ダメージを与える											
★ピアシングホーン	単体	32	―	物理	―	130	―	0	180	○	×	×
バ	背中にあるツノで突き、防御力を無視したダメージを与える											
★スタンピード	単体	16	―	物理	プロテス	95	確実	0	100	○	×	×
バ バ バ	のしかかるようにしてかみつき、ダメージを与える。バーサク状態のときのみ使用											
★バーサク	自分	―	―	―	―	必中	―	80	0	△	×	×
	バーサク133(防御不能)+攻撃力1アップ(発生率∞)効果を与える											
★ファイアブレス	範囲	11	炎	魔法	シェル	必中	―	120	80	○	×	×
乱	前方120度の範囲内にいる敵それぞれに向けて火球を吐き出し、魔法防御を無視したダメージを与える ラーニング 魔銃弾「ファイアブレス」											

通常攻撃

「ピアシングホーン」

「ファイアブレス」

邪眼種族

044 アーリマン

通常時ライブラTEXT

ふわふわと飛びまわる一つ目の魔物。にらまれると、ときどき暗闇状態になるので腹が立つ

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルの力によって魔法が使えるようになった魔物。にらみだけでなく、4属性の魔法を使って攻撃してくるのは良くないと思う

045 フライアイ

通常時ライブラTEXT

ふわふわと飛びまわる一つ目の魔物。にらまれると、ときどきスロウ状態になるので腹が立つ

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルの力によって魔法が使えるようになった魔物。にらみだけでなく、4属性の魔法を使って攻撃してくるのは良くないと思う

046 バーティゴ

通常時ライブラTEXT

ふわふわと飛びまわる一つ目の魔物。にらまれると、ときどきスロウや経験値0状態になるので腹が立つ

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルの力によって魔法が使えるようになった魔物。にらみだけでなく、4属性の魔法を使って攻撃してくるのは良くないと思う

047 デスゲイズ

Grim Gaze

通常時ライブラTEXT

にらみつけた相手を、ときどきストップや経験値0状態にする。さらに超音波で全員を毒や混乱状態にしてしまうのでヒドイ

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルの力によって魔法が使えるようになった魔物。にらみだけでなく、4属性の魔法を使って攻撃してくるのは良くないと思う

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
044 045 046	—	—	—	—	—	—
047	—	—	—	—	無効	—

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
044	2 [4]	99 [396]	15	7 [8]	9 [10]	1	1	55 [61]	0	0	3 [4]
045	12 [14]	258 [1032]	52	10	22	2	3	48 [53]	0	13 [16]	4 [5]
046	18 [22]	688 [2352]	57	24	31	3	7	58 [64]	0	14 [18]	4 [5]
047	33 [41]	1720 [4223]	388	31	21	5	8	62 [79]	0	27 [59]	4 [5]

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
044 045	[混乱]、[バーサク]、カーズ
046	[混乱]、[バーサク]、カーズ、[スロウ]
047	混乱、バーサク、カーズ、[スロウ]、[ストップ]、割合ダメージ

何らかの特殊効果を持つ攻撃をくり返す。オーバーソウル時は、それに加えて魔法も使用するようになる。

攻略法 特殊効果を無効化できるアビリティがほしい。該当するアビリティがない場合は、ステータス異常の解除を必要最低限だけ行ないながら戦うか、攻撃される前に倒すか、敵を睡眠状態やストップ状態にしてしまおう。

✧通常時の行動

基本行動

- 044 「光なき眼光」をくり返す
- 045 「スロウの眼光(A)」をくり返す
- 046 「スロウの眼光(B)」をくり返す
- 047 「ストップの眼光」(2～5回目のいずれかの行動以降は「超音波」)をくり返す

ランダムでの行動

046 047 1／4の確率で、「経験値0」を使用(1回かぎり)

✧オーバーソウル時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

- 1/6 行動⑥
- 1/6 行動①
- 1/6 行動⑤
- 1/6 行動②
- 1/6 行動④
- 1/6 行動③

行動①～⑥の内容

No.	行動①	行動②	行動③	行動④	行動⑤	行動⑥
044	ファイア	ブリザド	サンダー	ウォータ	光なき眼光	
045	ファイラ	ブリザラ	サンダラ	ウォタラ	スロウの眼光(A)	
046	ファイラ	ブリザラ	サンダラ	ウォタラ	スロウの眼光(B)	
047	ファイガ	ブリザガ	サンダガ	ウォタガ	超音波	ストップの眼光

✧行動①～④はいずれも、すべての敵に向けて実行する

✧攻撃一覧

攻撃名／使用者	使用者 (044/045/046/047)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
★光なき眼光	044 (乱バ)	単体	固10	—	魔法	シェル	必中	—	50	80	△	×	○
眼から邪悪な光を発し、ダメージと暗闇効果(発生率50)を与える													
★スロウの眼光(A)	045 (乱バ)	単体	固10	—	魔法	シェル	必中	—	50	80	△	×	×
眼から邪悪な光を発し、ダメージとスロウ50効果(発生率50)を与える													
★スロウの眼光(B)	046 (乱バ)	単体	固10	—	魔法	シェル	必中	—	50	80	△	×	○
眼から邪悪な光を発し、ダメージとスロウ100効果(発生率70)を与える													
★ストップの眼光	047	単体	固10	—	魔法	シェル	必中	—	50	80	△	×	×
眼から邪悪な光を発し、ダメージとストップ30効果(発生率50)を与える													
★経験値0	046・047 (乱)	単体	固10	—	魔法	シェル	必中	—	120	100	[illegible]	×	×
眼から邪悪な光を発し、ダメージと経験値0効果(発生率∞)を与える													
★超音波	047	範囲	固20	—	魔法	シェル	必中	—	120	80	△	×	×
翼を広げて空気を振動させ、前方120度の範囲内にいる敵にダメージと毒効果(発生率100)を与える													
★ファイア	044	単体	8	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
炎属性の攻撃でダメージを与える													
★ブリザド	044	単体	8	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
氷属性の攻撃でダメージを与える													
★サンダー	044	単体	8	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
雷属性の攻撃でダメージを与える													
★ウォータ	044	単体	8	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
水属性の攻撃でダメージを与える													
★ファイラ	045・046	単体	13	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
炎属性の攻撃でダメージを与える													
★ブリザラ	045・046	単体	13	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
氷属性の攻撃でダメージを与える													
★サンダラ	045・046	単体	13	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
雷属性の攻撃でダメージを与える													
★ウォタラ	045・046	単体	13	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
水属性の攻撃でダメージを与える													
★ファイガ	047	単体	21	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
炎属性の攻撃でダメージを与える													
★ブリザガ	047	単体	21	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
氷属性の攻撃でダメージを与える													
★サンダガ	047	単体	21	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
雷属性の攻撃でダメージを与える													
★ウォタガ	047	単体	21	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
水属性の攻撃でダメージを与える													

エレメンタル種族

048 イエローエレメンタル
Yellow Elemental

通常時ライブラTEXT
幻光虫に雷の力が宿った魔物　近づく者を雷属性魔法で攻撃する　弱点は水属性で、それ以外の属性攻撃は効かない

オーバーソウル時ライブラTEXT
幻光虫に雷の力が宿った魔物。水属性以外の属性攻撃は効かない。雷の魔法で攻撃してくるが、ダメージを与えるほど攻撃も弱くなる

049 ホワイトエレメンタル

通常時ライブラTEXT
幻光虫に氷の力が宿った魔物。近づく者を氷属性魔法で攻撃する　弱点は炎属性で、それ以外の属性攻撃は効かない

オーバーソウル時ライブラTEXT
幻光虫に氷の力が宿った魔物。炎属性以外の属性攻撃は効かない。氷の魔法で攻撃してくるが、ダメージを与えるほど攻撃も弱くなる

050 レッドエレメンタル

通常時ライブラTEXT
幻光虫に炎の力が宿った魔物　近づく者を炎属性魔法で攻撃する　弱点は水属性で、それ以外の属性攻撃は効かない

オーバーソウル時ライブラTEXT
幻光虫に炎の力が宿った魔物　水属性以外の属性攻撃は効かない　炎の魔法で攻撃してくるが、ダメージを与えるほど攻撃も弱くなる

051 ゴールドエレメンタル
Gold Elemental

通常時ライブラTEXT
幻光虫に雷の力が宿った魔物。近づく者を雷属性魔法で攻撃する。弱点は水属性で、それ以外の属性攻撃は効かない

オーバーソウル時ライブラTEXT
幻光虫に雷の力が宿った魔物　水属性以外の属性攻撃は効かない　雷の魔法で攻撃してくるが、ダメージを与えるほど攻撃も弱くなる

052 ブルーエレメンタル

通常時ライブラTEXT
幻光虫に水の力が宿った魔物　近づく者を水属性魔法で攻撃する　弱点は雷属性で、それ以外の属性攻撃は効かない

オーバーソウル時ライブラTEXT
幻光虫に水の力か宿った魔物　雷属性以外の属性攻撃は効かない　水の魔法で攻撃してくるが、ダメージを与えるほど攻撃も弱くなる

053 ダークエレメンタル

通常時ライブラTEXT
幻光虫にさまざまな魔力が宿った魔物　各種の魔法をあやつる　弱点となる属性は特になく　物理攻撃もききにくい最低なエレメンタル

オーバーソウル時ライブラTEXT
幻光虫に各種の属性か宿った魔物。弱点属性かなく、物理攻撃もききにくい　ダメージを与えるほど攻撃も弱くなるのが救い

054 ブラックエレメンタル
Black Elemental

通常時ライブラTEXT
幻光虫にさまざまな魔力が宿った魔物　強力な魔法をあやつる　弱点となる属性は特になく、物理攻撃もききにくい最悪なエレメンタル

オーバーソウル時ライブラTEXT
幻光虫にさまざまな魔力が宿った魔物　強力な魔法をあやつる　弱点となる属性は特になく、物理攻撃もききにくい最悪なエレメンタル

✧主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
048	1 [2]	12 [48]	120	2	5	188	100	62 [68]	0	0	0
049	14 [18]	77 [308]	155	1	31 [33]	198 [202]	105	58 [64]	0	0	0
050	9 [11]	99 [336]	330	1	21	192 [205]	111	76 [84]	0	0	0
051	16 [19]	84 [396]	280	6	20	202 [204]	110	56 [62]	0	0	0
052	22 [23]	363 [788]	350	3	16 [18]	206	118	63 [69]	0	0	0
053	28 [34]	433 [983]	1028	8	18 [20]	225	123 [133]	64 [94]	0	0	0
054	88 [99]	9999 [10998]	2380	11	255	250	254	255	0	0	3 [4]

各種の魔法や「アスピル」で攻撃を行なうほか、通常時はときおり「魔力アップ」を使い、オーバーソウル時は自分の残りHPに応じて魔力の値を変えるようになる。ちなみに、通常時の054ブラックエレメンタルはつねにリフレク状態。

攻略法 054ブラックエレメンタル以外は、弱点となる属性の攻撃や、退治弾「反属性弾」を使えばすぐに倒せる。「戦う」でチェインを狙ってもいいだろう。054ブラックエレメンタルに対しては、全員が「さきがけ」を持ってバトルに突入し、ふたりが合成弾「ホワイトホール」を、ひとりが「マバリアダンス」を使う(あるいは味方全員をリフレク状態にする)のがオススメ。そのほか、装備で攻撃力を上げておき、バトル開始直後に全員でガンプレイ「リバースショット」を使うという手もある。

✧属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
048 051	弱点	無効	吸収	弱点	――	――
049	弱点	吸収	無効	無効	――	――
050	吸収	弱点	無効	無効	――	――
052	無効	無効	弱点	吸収	――	――
053	無効	無効	無効	無効	――	――
054	――	――	――	――	無効	――

✧無効化する特殊効果

No.	特殊効果
048 049 050 051 052	石化、睡眠、混乱、バーサク、カーズ、[魔力変化]
053	石化、睡眠、沈黙、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、[ストップ]、[魔力変化]
054	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、[魔力変化]、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

✧通常時の行動

基本行動

行動❶
↓
行動❶
↓
「魔力アップ」(「魔力アップ」を5回使用したあとは、行動❶)
(→最初に戻る)

行動❶の内容

No.	行動
048	「サンダー」(自分の残りMPが10未満になっている場合は「アスピル」)
049	「ブリザド」(自分の残りMPが10未満になっている場合は、残りMPが一番多い敵に向けて「アスピル」)
050	すべての敵に向けて「ファイア」(自分の残りMPが20未満になっている場合は、残りMPが一番多い敵に向けて「アスピル」)
051	すべての敵に向けて「サンダー」(自分の残りMPが10未満になっている場合は、残りMPが一番多い敵に向けて「アスピル」)

052

自分の残りMPが18未満になっている?
- YES → 残りMPが一番多い敵に向けて「アスピル」
- NO →
  - **3/16** 魔法防御が一番低い敵に向けて「ウォタラ」
  - **6/16** 「ウォタラ」
  - **3/16** 残りHPが一番少ない敵に向けて「ウォタラ」
  - **4/16** 沈黙状態ではない敵に向けて「サイレス」(すべての敵が沈黙状態になっている場合は「ウォタラ」)

053

自分の残りMPが30未満になっている?
- YES → すべての敵に向けて「アスピル」
- NO → 自分がリフレク状態になっている?
  - YES →
    - **1/4** 自分に向けて「サンダガ」
    - **1/4** 自分に向けて「ファイガ」
    - **1/4** 自分に向けて「ウォタガ」
    - **1/4** 自分に向けて「ブリザガ」
  - NO →
    - **1/6** 「カーズ」
    - **2/6** 自分に向けて「リフレク」
    - **1/6** 「バイオ」
    - **1/6** 「コンフュ」
    - **1/6** 「アスピル」

054

バーサク状態ではない敵がいる?
- YES →
  - **1/6** 「アルテマ」
  - **2/6** 「フレア」
  - **3/6** バーサク状態ではない敵に向けて「バーサク」
- NO →
  - **1/3** 「アルテマ」
  - **2/3** 「フレア」

残りHPに応じた行動

054 自分の残りHPが最大値の1/3未満になっている場合は、1/4の確率で、残りHPが一番多い敵に向けて「吸収」を使用

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

048 「サンダー」をくり返す

049 「ブリザド」をくり返す

050 すべての敵に向けて「ファイア」をくり返す

051 すべての敵に向けて「サンダー」(自分の残りMPが最大値の1／5未満になっている場合は、「オーバーソウル時に残りMPが一番多かった敵」に向けて「アスピル」)をくり返す

052 以下の行動をくり返す

YES 自分の残りMPが最大値の1／5未満になっている？ NO

YES → 敵と味方のうち、最後に攻撃対象にした相手に向けて「アスピル」(※1)

NO →
- 1/4 沈黙状態ではない敵に向けて「サイレス」(該当する敵がいない場合は、すべての敵に向けて「ウォタガ」)
- 3/4 すべての敵に向けて「ウォタガ」

053 以下の行動をくり返す

YES 自分がリフレク状態になっている？ NO

YES →
- 1/4 自分に向けて「ウォタガ」
- 1/4 自分に向けて「ファイガ」
- 1/4 自分に向けて「サンダガ」
- 1/4 自分に向けて「ブリザガ」

NO →
- 3/16 「カーズ」
- 4/16 自分に向けて「リフレク」
- 3/16 いずれかの敵に向けて「バイオ」
- 3/16 「アスピル」
- 3/16 「コンフュ」

054 以下の行動をくり返す

- 1/5 「アルテマ」
- 1/5 すべての敵に向けて「ファイガ」
- 1/5 すべての敵に向けて「ウォタガ」
- 1/5 すべての敵に向けて「ブリザガ」
- 1/5 すべての敵に向けて「サンダガ」

残りHPに応じた行動

残りHPが最大値の何割かに応じて魔力の値が決定(下の表を参照)。そのさい、直前に行動したときと比較して魔力が上がる場合は「魔力アップ！」を、魔力が下がる場合は「魔力ダウン」を使用

残りHP	魔力					
	048	049	050	051	052	053
最大値の4／5より上	19	126	80	76	69	76
最大値の3／5より上、4／5以下	13	90	57	54	49	54
最大値の2／5より上、3／5以下	9	64	41	39	35	39
最大値の1／5より上、2／5以下	6	46	29	27	25	27
最大値の1／5以下	5	33	21	20	18	20

051 1 自分の残りHPが最大値の1／4未満になっている、2 自分がリジェネ状態ではない、の両方に該当する場合は、1／4の確率で、自分に向けて「リジェネ」を使用(※2)

052 1 自分の残りHPが最大値の1／2未満になっている、2 自分がリジェネ状態ではない、の両方に該当する場合は、1／4の確率で、自分に向けて「リジェネ」を使用(※2)

053 1 自分の残りHPが最大値の1／5以下になっている、2「ケアルガ」の使用回数が2回以下、の両方に該当する場合は、自分に向けて「ケアルガ」を使用

054 1 自分の残りHPが最大値の1／2未満になっている、2「フルケア」を1回も使用していない、の両方に該当する場合は、自分に向けて「フルケア」を使用

ランダムでの行動

053 054 自分がリジェネ状態になっていない場合は、1／4の確率で、自分に向けて「リジェネ」を使用(※2)

※1……最後の攻撃対象がすべての敵だった場合と、攻撃の使用条件に該当する敵がいない場合は、いずれかの敵に向けて使用する
※2……「リジェネ」を使用することを決めた時点で、つぎの行動も決定する(たとえば、「リジェネ」の準備時間中に自分の残りHPが大きく減少しても、つぎの行動はHPが減少する前の状態を基準にして決まる)

ブレード種族

055 タコーバ

通常時ライブラTEXT
カマ状の前足で、いかなる物も切り裂いてしまう魔物。前足の切れ味を最大限に活かした「ブレードロント」が強力

オーバーソウル時ライブラTEXT
前足はカマ状になっていて、いかなるものでも切り裂いてしまう。攻撃を受けたことに敏感で、すぐ、反撃してくる

056 バロング

通常時ライブラTEXT
カマ状の前足で、いかなる物も切り裂いてしまううえに毒持ち。前足の切れ味を最大限に活かした「ブレードロント」が強力

オーバーソウル時ライブラTEXT
攻撃を受けたことに敏感で、すぐに反撃してくる。さらに魔法を使えるようになっているのは話がちがう

057 キングタコーバ

通常時ライブラTEXT
前足のカマには毒があり、攻撃されると毒毒また毒。たまに出す「ブレードロント」は、前足の切れ味を活かした技だが……やめて!

オーバーソウル時ライブラTEXT
怒りのためか攻撃を受けたことに敏感で、すぐに反撃してくる。さらに魔法を使えるようになっているあたりがキライだ

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
055 056 057	弱点	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

055	睡眠、沈黙、【混乱】、【バーサク】、カーズ、防御力変化、魔法防御変化、割合ダメージ
056	睡眠、沈黙、毒、【混乱】、【バーサク】、カーズ、スロウ、防御力変化、魔法防御変化、死の宣告、割合ダメージ
057	石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、【バーサク】、カーズ、スロウ、ストップ、防御力変化、魔法防御変化、【死の宣告】、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
055	16 [19]	984 [illegible]	0	33	0	5	4	112 [123]	0	0	3 [4]
056	33 [41]	2733 [illegible]	0	43 [48]	0	8	4	95 [114]	0	24 [38]	3 [4]
057	48 [56]	18004 [22104]	0	71 [72]	14	43 [48]	22	75 [98]	0	27 [34]	1

通常時は、一定の順番で攻撃を行なうのみ。オーバーソウル時は、「コンフュ」などを使うほか(055 タコーバ以外)、何らかの攻撃を受けると「狂乱の刃」で反撃する。

攻略法 「戦う」か炎属性の攻撃を使っていくだけでもいいが、不安なら、味方を回避10アップ状態にしたり、敵を命中ダウン状態にしておこう。

⬅オーバーソウル時の 056 バロンクや 057 キングタコーバは、不意に「コンフュ」を使ってくることがあるので要注意

◇通常時の行動

基本行動

055 通常攻撃(B) / 056 057 通常攻撃(C)
↓
055 通常攻撃(B) / 056 057 通常攻撃(C)
↓
055 通常攻撃(B) / 056 057 通常攻撃(C)
↓
「ブレードロンド」
(→最初に戻る)

※どの行動からはじめるかは、バトル開始時にランダムで決定

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

055 以下の行動をくり返す
- 1/4 「ブレードロンド」
- 3/4 通常攻撃(B)

056 以下の行動をくり返す
- 1/8 「ブレードロンド」
- 1/8 「コンフュ」(※1)
- 4/8 通常攻撃(B)
- 2/8 いずれかの敵に向けて「バイオ」(※1)

057 以下の行動をくり返す
- 1/12 いずれかの敵に向けて「バイオ」(※1)
- 1/12 「コンフュ」(※1)
- 1/12 「サイレス」(※1)
- 1/12 「ブライン」(※1)
- 5/12 通常攻撃(B)
- 1/12 「切り裂き魔」
- 2/12 「ブレードロンド」

攻撃に応じた行動

1 何らかの攻撃を受けた(味方から受けた攻撃も含む)、2 残りHPや残りMPが増減する効果を受けた、のどちらかに該当する場合は、カウンターで、いずれかの敵に向けて「狂乱の刃」を使用。この行動には、「カウンターによる攻撃を受けても実行する」「使用条件を複数回満たしているとその回数だけ実行する」という特徴がある

※1……選んだ対象が毒状態になっている場合は通常攻撃(B)

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者 (055/056/057)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃(A)	単体	16	──	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
055:バ 056:バ	跳躍して前脚でなぎ払い、ダメージを与える。バーサク状態のときのみ使用											
通常攻撃(B)	単体	16	──	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
055:乱	跳躍して前脚でなぎ払い、ダメージを与える。実行中は攻撃を受けてもひるまない点が、通常攻撃(A)とのちがい											
通常攻撃(C)	単体	16	──	物理	プロテス	80	15	0	80	○	×	×
056:乱	跳躍して前脚でなぎ払い、ダメージと毒効果(発生率40)を与える											
★ブレードロンド	単体	32	──	物理	プロテス	必中	30	40	80	△	×	×
055:乱 056:乱 057:バ	跳躍して引っかいたあと、前脚でなぎ払ってダメージを与える											
★狂乱の刃	単体	──	──	割合	プロテス	95	10	0	0	○	×	×
	跳躍して前脚でなぎ払い、「対象の残りHPの1/4」のダメージを与える											
★切り裂き魔	単体	──	──	割合	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
	跳躍して前脚でなぎ払い、「対象の残りHPの1/4」のダメージと離がえたい効果(発生率∞)を与える											
★ブライン	単体	──	──	──	シェル	必中	──	70	0	△	○	○
	暗闇効果(発生率100)を与える											
★サイレス	単体	──	──	──	シェル	必中	──	70	0	△	○	○
	沈黙効果(発生率100)を与える											
★コンフュ	単体	──	──	──	シェル	必中	──	80	0	△	○	○
	混乱133効果(発生率100)を与える											
★バイオ	単体	──	──	──	シェル	必中	──	80	0	△	○	○
	毒効果(発生率100)を与える											

キマイラ種族

058 プロトキマイラ

Protochimera

通常時ライブラTEXT

何種類もの魔物が入りまじっているので、さまざまな技を使えそう。しかし、まだ完全な状態ではないらしく雷の魔法しか使えない

オーバーソウル時ライブラTEXT

何種類もの魔物が入りまじっている魔物。雷の魔法しか使えない上に、HPが少なくなると腹が立つのか、それさえ使わなくなる変なヤツ

059 ゴーキマイラ

通常時ライブラTEXT

何種類もの魔物が入りまじった姿のとおりに各種の技をあやつる　属性の違う4種類の技を順番に放つなんてスコイ

オーバーソウル時ライブラTEXT

何種類もの魔物か入りまじっている魔物　多彩な攻撃をしてくるが、HPか少なくなると腹が立つのか、それらの技を使わなくなる変なヤツ

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
058	—	—	無効	—	無効	—
059	半減	—	無効	半減	無効	—

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
058	14 [17]	420 [1680]	210	52	42	2	6	68 [75]	0	0	4 [5]
059	31 [34]	4360 [14440]	485	37 [38]	45 [46]	46 [48]	50	93 [108]	0	0	4 [5]

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
058	睡眠、沈黙、暗闇、毒、カーズ、割合ダメージ
059	即死、睡眠、沈黙、暗闇、毒、カーズ、ストップ、死の宣告、割合ダメージ

行動パターンは決まっているが、059ゴーキマイラはミッションS【避雷塔の魔物退治!】で出現するものにかぎり行動の内容が変わる。一方、オーバーソウル時は行動をランダムで決めるほか、HPが残り少なくなるとみずからバーサク状態になり、バーサク時専用の攻撃「力まかせ」を使い出す。

攻略法 058プロトキマイラに対しては、チェインを狙っていけばすぐに倒せるだろう。059ゴーキマイラに対しては、味方全員をシェル状態にして、こまめにHPを回復しつつ戦うのが無難。敵をスロウ状態や魔力ダウン状態にすると、より安全だ。また、敵をバーサク状態にして攻撃を「混沌の炎」(オーバーソウル時は「力まかせ」)に限定させるのも手。「混沌の炎」は、シェル状態でダメージを半減できるほか、「炎無効」「炎吸収」を持っていればダメージを受けずにすむ。「力まかせ」は、味方全員を回避10アップ状態にしておけば、まず当たらない。

←「混沌の炎」や「サンダカ」はダメージが大きい。味方をシェル状態にするなどの対策をとろう

➡事前に各避雷塔を何度も調整しておけば、ミッションS【避雷塔の魔物退治!】で敵が使う攻撃が弱いものになる。

✧通常時の行動

基本行動

058

「突撃」→「突撃」→「サンダラ」

「突撃」→「突撃」→「吸収」

✣との行動からはじめるかは、バトル開始時にランダムで決定

059

すべての敵に向けて「サンダガ」→「突撃」→「アクアブレス」→「混沌の炎」

✣どの行動からはじめるかは、バトル開始時にランダムで決定

✧オーバーソウル時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

- 自分の残りHPが最大値の3/10以下になっている?
  - YES: 自分に向けて「バーサク」
  - NO:
    - 058: 1/3 突撃 ／ 2/3 すべての敵に向けてサンダラ
    - 059: 1/5 すべての敵に向けてサンダガ ／ 2/5「突撃」／ 1/5 混沌の炎」／ 1/5「アクアブレス」

ミッション8「避雷塔の魔物退治!」における 059 ゴーキマイラの行動

059そばにある避雷塔の調整に何回挑戦したかで、行動パターンが右記のように変化(避雷塔の調整は、サブイベント「避雷塔調整」で可能)

調整回数が0～19回の場合

すべての敵に向けて「サンダガ」(調整回数が5～19回の場合は、すべての敵に向けて「サンダラ」)→通常攻撃(調整回数が5～19回の場合は「突撃」)→「混沌の炎」→(調整回数が0～9回)「アクアブレス」／(調整回数が10～19回)最初に戻る

✣どの行動からはじめるかは、バトル開始時にランダムで決定

調整回数が20～29回の場合

「突撃」→「突撃」→すべての敵に向けて「サンダラ」

✣との行動からはじめるかは、バトル開始時にランダムで決定

調整回数が30回以上の場合

「突撃」をくり返す

✧攻撃一覧

攻撃名/使用者 (058 / 059)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	固—	—	固定値	—	120	(※1)	0	100	○	×	×
	突進してウシの頭で突き上げ、「対象の残りHP−1」のダメージを与える											
突撃	単体	物16	—	物理	プロテス	120	10	0	100	○	×	×
	突進してウシの頭で突き上げ、ダメージと毒効果(発生率40)を与える											
★吸収	単体	—	—	割合	—	必中	—	100	80	○	×	×
乱	HPを「対象の残りHPの3/16」、MPを「対象の残りMPの3/16」吸収する　ラーニング 魔銃弾「吸収」											
★アクアブレス	範囲	魔14	水	魔法	シェル	必中	—	120	80	△	×	×
乱	ワシの口から水を吐き出し、前方120度の範囲内にいる敵に魔法防御を無視したダメージを与える											
★混沌の炎	単体	魔30	炎	魔法	シェル	必中	—	120	80	○	×	×
乱/バ	左手に作り出した高熱の火球を投げつけて、ダメージを与える											
★力まかせ	単体	物16	—	物理	プロテス	95	確実	0	100	○	×	×
バ バ	突進してウシの頭で突き上げ、ダメージを与える。バーサク状態のときのみ使用											
★バーサク	自分	—	—	—	—	必中	—	80	0	△	×	×
	バーサク133(防御不能)+攻撃力1アップ(発生率∞)効果を与える											
★サンダラ	単体(※2)	魔12 [13]	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
乱 乱	雷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを12消費											
★サンダガ	単体(※2)	魔19 [21]	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
乱	雷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											

※1……雷平原・北部の避雷塔6～9のそばで使用する場合は5
※2……混乱状態のときは単体または全体化(ランダムで決定)

巨人種族

060 フリムスルス

通常時ライブラTEXT

凶暴[illegible]相手を殴り倒すのが人生の目的 魔物[illegible]単純でま[illegible]すぐな性格の格闘家

オーバーソウル時ライブラTEXT

もともとわけがわからなか[illegible]たが、オーバ[illegible]ソウルしたことで、さらにおかしくな[illegible]たのか 魔法で攻撃してくるようにな[illegible]た

061 ギガース

通常時ライブラTEXT

凶暴な性格で、相手を殴り倒すのがヨロコビのダメなヤツ あまりダメージを与えると怒って体が硬くなり物理攻撃がききにくくなる

オーバーソウル時ライブラTEXT

もともとわけがわからなかったが、オーバーソウルしたことで、さらにおかしくなったのか、魔法で攻撃してくるようになった

062 ガグ

通常時ライブラTEXT

凶暴な性格で、相手を殴り倒すのがヨロコビのダメなヤツ こちらの攻撃をまちかまえているあたりがインケンでもある

オーバーソウル時ライブラTEXT

もともとわけがわからなかったが、オーバーソウルしたことで、さらにおかしくなったのか、魔法で攻撃してくるようになった

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
060	18 [illegible]	552 [illegible]	11	52 (55)	4	12	2	52 [illegible]	0	0	2 (3)
061	22 [illegible]	2290 [illegible]	22	54	8	18	4	80 (88)	0	0	2 (3)
062	39 [illegible]	6433 [illegible]	67	58 [illegible]	9	32	4	83 (110)	0	0	2 (3)

◇属性との相性

No.	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	重力	[illegible]
060 061 062	—	—	—	—	弱点	—

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
060	睡眠、混乱、[バーサク]、カーズ
061	睡眠、暗闇、混乱、バーサク、カーズ、ストップ
062	即死、睡眠、暗闇、混乱、バーサク、カーズ、ストップ、死の宣告

通常時はパンチによる攻撃を行なうほか、061ギガースと062ガグは自身を防御力アップ状態にする。オーバーソウル時は、魔法や隠し持っていたアイテムを使う。

攻略法 重力属性が弱点なので、レフトキーパー術「ハーフデスペタル」や斬騎剣術「弱体!」なら、一撃で倒すことが可能。魔銃弾「石のいぶき」など、石化効果の発生率が高い攻撃もそこそこ通用する。「戦う」で攻撃してもいいが、062ガグは最初に「防御のかまえ」で防御力10アップ状態になるので、防御力ダウン効果を持つ攻撃や、奥義「醒夢」を先に使っておきたい。オーバーソウルされたときは、味方全員をリフレク状態にしておくか敵を沈黙状態にすれば、怖いのは「隠しダークマター」くらい。061ギガースが「隠し英雄の薬」を使ったときは、ほかの敵を倒したあとなるべく何もせずにいれば、短い時間で無敵状態が解除される。

← 「クラヒテ」で敵の残りHPを半分に減らしたり、斬騎剣術「弱体!」で敵の残りHPを超すダメージを与えることが可能

✧通常時の行動

基本行動

060 061 通常攻撃をくり返す

062

「防御のかまえ」
↓
1/3 両手殴り
2/3 通常攻撃

残りHPに応じた行動

061 自分の残りHPが最大値の1／3未満になっている場合は、「防御のかまえ」を使用（1回かぎり）

⬅オーバーソウルされたときは、味方をリフレク状態にするか、敵を沈黙状態にするのが効果的だ

➡「隠しダークマター」のダメージ量は1500前後。攻撃に備えて、味方の残りHPは1600以上にしておこう

✧オーバーソウル時の行動

基本行動

060

自分に向けて「隠し体力の秘薬」
↓
自分に向けて「隠しハイポーション」
↓
自分に向けて「隠しハイポーション」
↓
1/4 すべての敵に向けて「ウォタラ」
1/4 すべての敵に向けて「ファイラ」
1/4 すべての敵に向けて「サンダラ」
1/4 すべての敵に向けて「ブリザラ」

061 以下の行動をくり返す

1/4 すべての敵に向けて「ウォタガ」
1/4 すべての敵に向けて「ファイガ」
1/4 すべての敵に向けて「サンダガ」
1/4 すべての敵に向けて「ブリザガ」

062

「フレア」
↓
1/6 すべての敵に向けて「ウォタガ」
2/6 「フレア」
1/6 すべての敵に向けて「サンダガ」
1/6 すべての敵に向けて「ブリザガ」
1/6 すべての敵に向けて「ファイガ」

残りHPに応じた行動

061 自分の残りHPが最大値の1／20未満になっている場合は、「わるあがき」を使用（1回かぎり）

061 1 自分の残りHPが最大値の1／2未満になっている、2 自分が無敵状態ではない、の両方に該当する場合は、自分に向けて「隠し英雄の薬」を使用（1回かぎり）

061 1 自分の残りHPが最大値の1／10未満になっている、2 自分が無敵状態ではない、の両方に該当する場合は、自分に向けて「隠し英雄の薬」を使用（1回かぎり）

062 自分の残りHPが最大値の1／5以下になっている場合は、「隠しダークマター」を使用（1回かぎり）

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	走り寄って右腕でなぐり、ダメージを与える											
防御のかまえ	自分	—	—	—	—	必中	—	0	0	○	×	×
	両腕をかまえて防御態勢をとり、防御力10アップ効果(防御不能)を与える											
★両手殴り	単体	24	—	物理	プロテス	必中	—	0	100	○	×	×
	走り寄ってワンツーパンチをくり出し、ダメージを与える。060は、バーサク状態のときのみ使用											
★わるあがき	単体	5	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
	走り寄って右腕でなぐり、ダメージと沈黙+暗闇+毒+混乱133効果(すべて発生率∞)を与える											
★隠しハイポーション	自分	—	—	固定値	—	必中	—	30	60	△	×	×
	隠し持っていたハイポーションを使い、HPを1000回復する											
★隠しダークマター	全体	30	—	固定値乱数	—	必中	—	30	60	×	×	×
	隠し持っていたダークマターを使い、1406～1587のダメージを与える											
★隠し体力の秘薬	自分	—	—	—	—	必中	—	30	60	△	×	×
	隠し持っていた体力の秘薬を使い、HP2倍効果(発生率∞)を与える											
★隠し英雄の薬	自分	—	—	—	—	必中	—	30	60	△	×	×
	隠し持っていた英雄の薬を使い、無敵50効果(発生率∞)を与える											
★ファイラ	単体	13	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★ブリザラ	単体	13	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダラ	単体	13	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォタラ	単体	13	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★ファイガ	単体	21	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★ブリザガ	単体	21	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダガ	単体	21	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォタガ	単体	21	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★フレア	単体	30	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	△	○	○
	無属性の攻撃でダメージを与える											

『両手殴り』

『隠しダークマター』

巨鳥種族

063 シャンタク

通常時ライブラTEXT

スピラを飛びまわる巨鳥。羽のはばたきで衝撃波を起こす。パワーもすさまじくベヒーモスさえ持ち上げるといわれる

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたことにより、羽のはばたきはパワーアップ！　大事なポーションが吹き飛ばされる!?

064 ズー

通常時ライブラTEXT

スピラ最大の飛行生物。羽のはばたきで衝撃波を起こす。パワーもケタ違いでシパーフを持ち上げたことがあるらしい

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたことにより、羽のはばたきはパワーアップ！　大切なフェニックスの尾が吹き飛ばされる!?

065 ルフ

通常時ライブラTEXT

スピラ最大の飛行生物。パワーも段違いで「シン」を持ち上げたことがあるといわれるが、それはどうだろう……

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたことにより、羽のはばたきはパワーアップしており、衝撃で持っているハイポーションさえ吹き飛ばすことができる

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
063	16 [19]	1130 [illegible]	47	38	12	2	8	62 [81]	0	9 [11]	8 [10]
064	27 [illegible]	9338 [illegible]	112	72 [illegible]	28	118	10	64 [illegible]	0	11 [19]	8 [10]
065	36 [illegible]	12850 [illegible]	112	98	28	44	255	66 [illegible]	0	23 [38]	3 [4]

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
063 064 065	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
063	石化、睡眠、暗闇、混乱、バーサク、カーズ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
064	石化、睡眠、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
065	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、【死の宣告】、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

クチバシによる攻撃をくり返しつつ、ときおり突風を起こす。オーバーソウル時は、ユウナたちの逃走回数や、アイテムシューターの存在に応じて行動を変える。ちなみに065ルフはつねに魔法無効状態。

攻略法 味方全員をプロテス状態にして、『戦う』を主体にチェインを狙うといい。味方が3人ともシーフなら、右の写真の要領で攻撃すれば、敵に何もさせずに倒すこともできる。065ルフは石化効果を持つ攻撃を使うので、『石化防御』がほしいところだ。なお、『ソニックストーム』と各種『チキンウィング』は、背後攻撃と見なされる(＝ダメージ量が2倍になる)ことが多い。プロテス状態や『鉄壁』でダメージを軽減しないと、その攻撃だけでHPがつきる恐れがあるので要注意。

←ひとりが『戦う』を実行後、「攻撃が2発当たったらつぎのひとりが『戦う』を実行」をくり返すと、チェインが成立する

◇通常時の行動

基本行動

063 通常攻撃(A)をくり返す

064 065

064 通常攻撃(B) / 065 通常攻撃(C)
↓
064 通常攻撃(B) / 065 通常攻撃(C)
↓
064 通常攻撃(B) / 065 通常攻撃(C)
↓
064 通常攻撃(B) / 065 通常攻撃(C)
↓
064 通常攻撃(B) / 065 通常攻撃(C)
064 → 『ソニックストーム』
065 → 通常攻撃(C) → 『ソニックストーム』
→ 最初に戻る

攻撃に応じた行動

063 軽減手段がプロテスの攻撃を受けた場合は、「行動変化カウント」が1増える。「行動変化カウント」が7以上になっている場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、『ソニックブーム』を使用

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

勝利とミッション回【青年同盟 武闘大会!】での敗北以外のケースでユウナたちがバトルを終えた回数は?
- 10回以下 → 行動❶
- 11～30回 → 『チキンウィングLv1』
- 31～50回 → 『チキンウィングLv2』
- 51回以上 → 『チキンウィングLv3』

↓

行動❶(くり返し)

行動❶の内容

1.アイテムシューターがいない、2.吹き飛ばす対象のアイテムをユウナたちが8個以上持っている、3.『ふっとへ___』を使用していない、のすべてに該当する?

YES:
- 063『ふっとへポーション』
- 064『ふっとへフェニックスの尾』
- 065『ふっとへハイポーション』

NO:
- 1/3 063『ソニックブーム』 064 065『ソニックストーム』
- 2/3 通常攻撃(A)

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 (063 064 065)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	割り込み	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃(A)	単体	16	―	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
(063)	首を伸ばしてクチバシで突き、ダメージを与える											
通常攻撃(B)	単体	16	―	物理	プロテス	120	5	0	100	○	×	×
(064)	首を伸ばしてクチバシで突き、ダメージを与える											
通常攻撃(C)	単体	16	―	物理	プロテス	130	5	0	100	○	×	×
(065)	首を伸ばしてクチバシで突き、ダメージと石化効果(発生率100)を与える											
★ソニックブーム	範囲	12	―	物理	プロテス	130	―	80	80	△	×	×
(063)	羽ばたいて突風を巻き起こし、前方120度の範囲内にいる敵にダメージを与える											
★ソニックストーム	範囲	13	―	物理	プロテス	必中	―	80	80	×	×	×
(064 065)	高速で飛行して突風を巻き起こし、前方120度の範囲内にいる敵にダメージを与える											
★チキンウィングLv1	範囲	―	―	割合	プロテス	必中	―	80	0	△	×	×
(063 064 065)	突風を巻き起こし、前方120度の範囲内にいる敵に「対象の残りHPの1／4」のダメージを与える											
★チキンウィングLv2	範囲	―	―	割合	プロテス	必中	―	80	0	△	×	×
(063 064 065)	突風を巻き起こし、前方120度の範囲内にいる敵に「対象の残りHPの1／2」のダメージを与える											
★チキンウィングLv3	範囲	―	―	割合	プロテス	必中	―	80	0	△	×	×
(063 064 065)	突風を巻き起こし、前方120度の範囲内にいる敵に「対象の残りHPの3／4」のダメージを与える											
★ふっとへポーション	範囲	3	―	物理	プロテス	必中	―	0	100	×	×	×
(063)	突風を巻き起こし、前方120度の範囲内にいる敵にダメージを与えつつ、ユウナたちが所持しているポーションを5個減らす											
★ふっとへハイポーション	範囲	3	―	物理	プロテス	必中	―	0	100	×	×	×
(065)	突風を巻き起こし、前方120度の範囲内にいる敵にダメージを与えつつ、ユウナたちが所持しているハイポーションを5個減らす											
★ふっとへフェニックスの尾	範囲	3	―	物理	プロテス	必中	―	0	100	×	×	×
(064)	突風を巻き起こし、前方120度の範囲内にいる敵にダメージを与えつつ、ユウナたちが所持しているフェニックスの尾を5個減らす											

ドレイク種族

066 レッサードレイク

通常時ライブラTEXT

のっそりとした動きだが攻撃の時は素早いのでビックリする。おまけに炎のブレスは全体ダメージの難物

オーバーソウル時ライブラTEXT

口から吐く炎ブレスは全体にダメージでたまらない。しかし、ダメージを与えると攻撃力が下がるのでガンバレ!

067 スパインドレイク

通常時ライブラTEXT

のっそりとした動きだが攻撃の時は素早いのでビックリする。おまけに氷のブレスは全体ダメージで最低

オーバーソウル時ライブラTEXT

銃を持っている相手に対して恨みを持っているらしく、しつこく攻撃してくるときがあるが理由は不明

068 ボルトドレイク

Bolt Drake

通常時ライブラTEXT

のっそりとした動きだが攻撃の時は素早いのでビックリする。おまけに雷のブレスは全体ダメージで面倒

オーバーソウル時ライブラTEXT

口から吐く雷ブレスは全体にダメージでイヤになる。しかし、ダメージを与えると攻撃力が下がるのでガンバレ!

069 グレータードレイク

通常時ライブラTEXT

のっそりとした動きだが攻撃の時は素早いのでビックリする。追いこむと炎のブレスを吐いてくるので注意

オーバーソウル時ライブラTEXT

剣を持っている相手に対して恨みを持っているらしく、しつこく攻撃してくるときがあるが理由は不明

070 エルダードレイク

Elder Drake

通常時ライブラTEXT

のっそりとした動きだが攻撃の時は素早いのでビックリする。魔法攻撃されると爆火を吐いてくるので多分負けずぎらい

オーバーソウル時ライブラTEXT

杖を持っている相手に対して恨みを持っているらしく、しつこく攻撃してくるときがあるが理由は不明

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
066	14	[illegible] [illegible]	33	38 [157]	28	48	1	53 [58]	0	0	4 [5]
067	26	2582 [illegible]	82 [103]	46 [180]	38 [40]	92 [104]	4 [5]	64 [74]	0	0	4 [5]
068	[illegible]	623 [illegible]	42	42 [176]	26	72	2	58 [64]	0	0	4 [5]
069	23	1819 [illegible]	103 [illegible]	47 [184]	36 [90]	88 [102]	3 [37]	72 [80]	0	0	4 [5]
070	62	38500 [illegible]	135	176 [255]	48	133	244	118 [142]	0	0	10 [13]

2種類の攻撃を使うだけだが、攻撃を使いわける条件がモンスターごとに異なる。オーバーソウルすると、HP回復や、特定のドレスに対する攻撃も使い出す。なお、070エルダードレイクはつねにプロテス状態になっている。

攻略法 「戦う」と、氷属性（067スパインドレイクにはほかの属性）の攻撃を主体に戦うといい。バトルが長引きそうなら、味方をシェル状態にするのが安全だ。070エルダードレイクに対しては、Aおまもりを装備する、B味方を回避10アップ状態にする、C敵を命中10ダウン状態にする、のうちのふたつを行ない、オーバーソウルされたら味方ひとりのドレスを黒魔導士か白魔導士にしよう。これで、敵の攻撃はまず当たらなくなるため、あとは「戦う」で攻撃するだけで倒せる。ちなみに、マップ上にいる070エルダードレイクに接触することでバトルに突入した場合は、バトル中に逃走ができないので、倒すための準備を整えてから戦いを挑むこと。

←通常時の070エルダードレイクには、「回避カウンター」を修得ずみのバーサーカーで「戦う」を使っていく手もある。

◇通常時の行動

基本行動

066 以下の行動をくり返す

- 1/3 「ブレス(A)」
- 2/3 通常攻撃(A)

067 068

通常攻撃(A) → 通常攻撃(A) → 通常攻撃(A) →
- 067: 通常攻撃(A) → 「ブレス(B)」 → 最初に戻る
- 068: 「ブレス(C)」 → 最初に戻る

069 通常攻撃(A)（自分の残りHPが最大値の1/2未満になっている場合は「ブレス(A)」）をくり返す

070 通常攻撃(C)をくり返す

攻撃に応じた行動

070 行動可能になるまでのあいだに、軽減手段がシェルの攻撃を受けた場合は(※1)、「爆火」を使用

※1……攻撃でチェインが成立した時は、最後に受けた攻撃の軽減手段で判断

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
066 069	無効	弱点	—	—	—	—
067	—	無効	—	—	—	—
068	—	弱点	無効	—	—	—
070	弱点	弱点	弱点	弱点	吸収	—

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
066	沈黙、[混乱]、[バーサク]、カーズ、[攻撃力変化]
067	睡眠、暗闇、毒、[混乱]、[バーサク]、カーズ、スロウ、[攻撃力変化]
068	睡眠、[混乱]、[バーサク]、カーズ、[攻撃力変化]
069	睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、[攻撃力変化]
070	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、[攻撃力変化]、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

- 1/5 066 068 自分に向けて「ケアル」、067 069 070 自分に向けて「ケアルラ」
- 3/5 行動❶
- 1/5 行動❷

行動❶、❷の内容

No.	行動❶	行動❷
066	通常攻撃(A)	「ブレス(A)」
067	ガンナーか魔銃士かアイテムシューターがいる？ YES：いずれかのガンナー、魔銃士、アイテムシューターに向けて「銃キライ」／NO：通常攻撃(A)	「ブレス(B)」
068	通常攻撃(A)	「ブレス(C)」
069	戦士かサムライかダークナイトがいる？ YES：いずれかの戦士、サムライ、ダークナイトに向けて「剣キライ」／NO：通常攻撃(B)	「ブレス(A)」
070	通常攻撃(C)	「爆火」

敵のドレスに応じた行動

070 黒魔導士か白魔導士がいる場合は、そのなかのひとりをターゲットに選び、以下の行動を実行。なお、いずれかの敵が黒魔導士でも白魔導士でもないドレスにドレスアップしたら、その敵に対する「個別の行動変化カウント」がゼロから数え直しになる

ターゲットに対する「個別の行動変化カウント」が1増える
↓
ターゲットに対する「個別の行動変化カウント」が7に達している？
- YES：ターゲットに対する「個別の行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、ターゲットに向けて「魔導士へのうらみ」を使用
- NO：ターゲットに向けて「魔導士キライ」

残りHPに応じた行動

残りHPが最大値の何割かに応じて攻撃力の値が決定（下の表を参照）。そのさい、直前に行動したときと比較して攻撃力が上がる場合は「攻撃力アップ」を、攻撃力が下がる場合は「攻撃力ダウン」を使用

残りHP	攻撃力 066	067	068	069	070
最大値の4/5より上	157	180	176	184	255
最大値の3/5より上、4/5以下	113	128	126	131	246
最大値の2/5より上、3/5以下	80	92	90	94	176
最大値の1/5より上、2/5以下	57	65	64	67	125
最大値の1/5以下	41	47	46	48	90

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者 (066 067 068 069 070)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割り込み	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃(A)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
乱パ 乱パ 乱パ	突進して頭突きをくり出し、ダメージを与える											
通常攻撃(B)	単体	16	—	物理	プロテス	100	5	0	100	○	×	×
	突進して頭突きをくり出し、ダメージと毒効果(発生率∞)を与える											
通常攻撃(C)	単体	32	—	物理	プロテス	200	15	0	100	○	×	×
	突進して頭突きをくり出し、ダメージを与える											
★攻撃力アップ!	自分	—	—	—	—	必中	—	0	50	○	×	×
	自分の攻撃力が上がるときに使用する(詳細はP.291)											
★攻撃力ダウン	自分	—	—	—	—	必中	—	0	50	○	×	×
	自分の攻撃力が下がるときに使用する(詳細はP.291)											
ブレス(A)	範囲	9	炎	魔法	シェル	必中	—	120	80	△	×	×
乱	火炎を放射し、前方120度の範囲内にいる敵に炎属性のダメージを与える											
ブレス(B)	範囲	10	氷	魔法	シェル	必中	—	120	80	△	×	×
乱	冷気を放射し、前方120度の範囲内にいる敵に氷属性のダメージを与える											
ブレス(C)	範囲	14	雷	魔法	シェル	必中	—	120	80	△	×	×
乱	電撃を放射し、前方120度の範囲内にいる敵に雷属性のダメージを与える											
★爆火	範囲	46	—	魔法	シェル	必中	—	60	80	△	×	×
	火炎を放射し、前方120度の範囲内にいる敵にダメージを与える											
★銃キライ	単体	16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
	ガンナー、魔銃士、アイテムシューターのいずれかに向けて、通常攻撃の動作でダメージを与える											
★剣キライ	単体	16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
	戦士、サムライ、ダークナイトのいずれかに向けて、通常攻撃の動作でダメージを与える											
★魔導士キライ	単体	16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
	黒魔導士、白魔導士のいずれかに向けて、通常攻撃の動作でダメージを与える											
★魔導士へのうらみ	単体	16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
	黒魔導士、白魔導士のいずれかに向けて、通常攻撃の動作でダメージと即死効果(a)(発生率∞)を与える											
★ケアル	単体	22	—	魔法回復	シェル	必中	—	60	0	△	○	○
	HPを回復する											
★ケアルラ	単体	31	—	魔法回復	シェル	必中	—	60	0	△	○	○
	HPを回復する											

通常攻撃(A)

「ブレス(C)」

「爆火」

妖蛇種族

071 ククルカン

通常時ライブラTEXT

見たものを石にする目をもった魔物。普通のヤツだと思っていると、「石化の眼」でカチンコチン

オーバーソウル時ライブラTEXT

見たものを石にする目がイヤ〜な魔物。「石化の眼」だけではなく、それを治されないように金の針を壊してしまうズルイ魔物

072 グクマッツ

通常時ライブラTEXT

見たものを石にする目をもった魔物。普通のヤツだと思っていると、「石化の眼」でカチガチ

オーバーソウル時ライブラTEXT

見たものを石にする目がイヤ〜な魔物。「石化の眼」だけではなく、それを治されないように金の針を壊してしまうズルイ魔物

073 チャク

通常時ライブラTEXT

あやしい光を放つ眼でにらみつける蛇の魔物。物理攻撃が主体だが、ときおり「石化の眼」や全体攻撃「震天」を使うあたりが困る

オーバーソウル時ライブラTEXT

見たものを石にする眼をもつ魔物。「石化の眼」で相手を固めて、解除されないように金の針を壊してくるしたたかさ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
071	23 [28]	3220 [9480]	85	44	3	92	30	78 [86]	0	0	2 [3]
072	34 [41]	3720 [13820]	140	46	10 [53]	93	32	67 [74]	0	0	3 [4]
073	98 [99]	437850 [459743]	820	254	[illegible]	152	166	164 [213]	0	0	14 [18]

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
071	——	弱点	——	——	——	——
072	——	弱点	——	——	無効	——
073	——	弱点	吸収	——	無効	——

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
071	即死、石化、睡眠、毒、混乱、[バーサク]、カーズ、スロウ、攻撃力変化、魔力変化
072	即死、石化、睡眠、毒、混乱、カーズ、スロウ、攻撃力変化、魔力変化、死の宣告、割合ダメージ
073	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、割合ダメージ

一定の順番で攻撃を行なうが、どの攻撃からはじめるかは決まっていない。オーバーソウル時は、『震天』を使わなくなるかわりに、石化状態を解除できるアイテムを壊したり、MPにダメージを与えたりするようになる。

攻略法 071 ククルカン、072 グクマッツに対しては、『石化防御』を持っておくか敵をストップ状態にして戦おう。使う攻撃は、氷属性のものが有効だが、『戦う』をくり返すだけでもとくに問題はない。073 チャクに対しては、味方全員のドレスをシーフにして、断続的に『戦う』を使うことで敵をひるませつづける戦法（→P.289）をとるのが無難。敵にオーバーソウルされない場合にかぎるが、味方ふたりを戦闘不能状態にしておき、『回避カウンター』を修得ずみのバーサーカーひとりで、自分をリレイズ状態にしながら戦う手もある。

←073 チャクとまともに戦っても、いずれは石化状態の味方が敵の攻撃で破壊されて、ジリ貧になる可能性が高い。

◇通常時の行動

基本行動

行動❶ → 行動❷ →
- 071 → 『石化の眼（A）』
- 072 073 → 行動❸ → 行動❹ →
  - 072 → 『石化の眼（A）』
  - 073 → 通常攻撃（D） → 『震天（B）』

『石化の眼（A）』 → 通常攻撃（B） → 通常攻撃（B） →
- 071 → 『震天（A）』
- 072 → 通常攻撃（B） → 通常攻撃（B） → 『震天（A）』

『震天（A）』『震天（B）』 → 行動❶へ戻る

※どの行動からはじめるかは、バトル開始時にランダムで決定

行動❶の内容

No.	内容
071 072	通常攻撃（B）
073	攻撃対象に選べる敵はひとりだけ？ YES → 通常攻撃（D）／ NO → 1/2 石化状態ではない敵に向けて『石化の眼（B）』、1/2 通常攻撃（D）

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

071

『金の針を壊す』（※1） → 『金の針を壊す』（※1） → 『石化の眼（A）』 → 以下をくり返す
- 1/5 『金の針を壊す』（※1）
- 2/5 通常攻撃（C）
- 1/5 『MPブレイク』
- 1/5 『追いつめる眼』

072

『石化の眼（A）』 → 『金の針を壊す』（※1） → 以下をくり返す
- 1/6 『金の針を壊す』（※1）
- 2/6 通常攻撃（C）
- 1/6 『石化の眼（A）』
- 1/6 通常攻撃（C）（攻撃対象の残りHPが最大値の1／2以下になっている場合は、『追いつめる眼』）
- 1/6 『MPブレイク』

073

『石化の眼（B）』 → 『万能薬を壊す』（※1） → 以下をくり返す
- 1/7 『万能薬を壊す』（※1）
- 1/7 『金の針を壊す』（※1）
- 2/7 通常攻撃（C）
- 1/7 『石化の眼（B）』
- 1/7 通常攻撃（C）（攻撃対象の残りHPが最大値の1／2以下になっている場合は、『追いつめる眼』）
- 1/7 『MPブレイク』

※1……1 アイテムシューターがいる、2 壊す対象のアイテムをユウナたちが持っていない、のどちらかに該当する場合は、通常攻撃（C）

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃(A)	単体	因16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	左右の前脚でたたき、ダメージを与える。バーサク状態のときのみ使用											
通常攻撃(B)	単体	因16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	左右の前脚でたたき、ダメージを与える。実行中は攻撃を受けてもひるまない点が、通常攻撃(A)とのちがい											
通常攻撃(C)	単体	因16	—	物理	プロテス	必中	5	0	100	○	×	×
	左右の前脚でたたき、ダメージと毒効果(発生率100)を与える											
通常攻撃(D)	単体	因32	—	物理	プロテス	200	15	0	100	○	×	×
	左右の前脚でたたき、ダメージを与える											
★MPブレイク	単体	因9	—	物理	プロテス(※2)	95	—	0	100	○	×	×
	左右の前脚でたたき、対象のMPにダメージを与える											
★石化の眼(A)	単体	—	—	—	—	必中	—	120	80	△	×	×
	対象をにらみつけて、石化効果(発生率∞)を与える											
★石化の眼(B)	単体	—	—	—	—	必中	—	120	80	△	×	×
	対象をにらみつけて、石化効果(防御不能)を与える											
★追いつめる眼	単体	—	—	固定値	—	必中	—	120	100	△	×	×
	対象をにらみつけて、ゼロのダメージを与える											
★震天(A)	範囲	因14	—	魔法	シェル	必中	—	120	80	△	×	×
	尾を振って空気を振動させ、前方120度の範囲内にいる敵に、ダメージと複数の特殊効果(※3)を与える　ラーニング 魔銃弾『震天』											
★震天(B)	範囲	因58	—	魔法	シェル	必中	—	120	80	△	×	×
	尾を振って空気を振動させ、前方120度の範囲内にいる敵に、ダメージと複数の特殊効果(※4)を与える　ラーニング 魔銃弾『震天』											
★金の針を壊す	単体	因5	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
	左右の前脚でたたき、ダメージを与えつつユウナたちが所持している金の針を1個減らす											
★万能薬を壊す	単体	因5	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
	左右の前脚でたたき、ダメージを与えつつユウナたちが所持している万能薬を1個減らす											

※2……MPダメージなのでダメージ量は軽減されないが、オートアビリティ「カウンター」の対象になる
※3……防御力1ダウン+魔法防御1ダウン+命中1ダウン+回避1ダウン+運1ダウン効果(すべて防御不能)
※4……防御力10ダウン+魔法防御10ダウン+命中10ダウン+回避10ダウン+運10ダウン効果(すべて防御不能)

通常攻撃(A)

「石化の眼(B)」

「震天(A)」

074 イビリタケ

通常時ライブラTEXT

じめじめとした場所に生えていて、たたくと胞子で攻撃してくる魔物　非常にゆっくりながら動くことができるので御用心

オーバーソウル時ライブラTEXT

じめじめとした場所に生えていて、魔法や胞子で攻撃してくる魔物　HPが少なくなると、いわゆる魔法バーサクで怖いのなんの

075 ヤマイタケ

通常時ライブラTEXT

じめじめとした場所に生えていて、たたくと胞子で攻撃してくる魔物　非常にゆ　くりながら動くことができるので御用心

オーバーソウル時ライブラTEXT

じめじめとした場所に生えていて、魔法や胞子で攻撃してくる魔物　HPが少なくなると、いわゆる魔法バーサクで怖いのなんの

076 アヤメタケ

通常時ライブラTEXT

じめじめとした場所に生えていて、胞子で攻撃してくる魔物　ザコっぽいのにアルテマなんか使っちゃうのは受け入れがたい

オーバーソウル時ライブラTEXT

じめじめとした場所に生えていて、魔法や胞子で攻撃してくる魔物　HPが少なくなると、いわゆる魔法バーサクで怖いのなんの

077 イビリスギタケ

通常時ライブラTEXT

じめじめとした場所に生えていて、たたくと胞子で攻撃してくる魔物　非常にゆ　くりながら動くことができるので御用心

オーバーソウル時ライブラTEXT

じめじめとした場所に生えていて、魔法や胞子で攻撃してくる魔物　HPが少なくなると、いわゆる魔法バーサクで大あばれ

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
074 075	弱点	——	——	半減	——	——
076	弱点	——	——	半減	無効	——
077	弱点	——	——	吸収	無効	——

◇無効化する特殊効果

074	沈黙、暗闇、【混乱】、【バーサク】、カーズ
075	睡眠、暗闇、【混乱】、【バーサク】、カーズ
076	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、【バーサク】、カース、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
077	石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、【バーサク】、カース、ストップ、【死の宣告】、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
074	8 [10]	94 [376]	83	1	16	2	40	42 [46]	0	0	0
075	29 [34]	810 [3240]	120	1	20 [21]	4	42	43 [47]	0	0	0
076	81 [97]	9999 [10998]	270	1	32 [82]	138	240	78 [94]	0	0	7 [9]
077	51 [52]	4880 [5124]	128	5	38 [46]	114	82	38 [48]	0	0	1

魔法か各種の「パウダー」を使用する。オーバーソウル時は、攻撃手段が多彩になるほか、HPが残り半分を切ると行動パターンが変わるのが特徴。なお、076 アヤメタケはつねにリジェネ＋消費MP0状態になっている。

攻略法 炎属性の攻撃と「戦う」を主体に戦えばすぐに倒せる敵たが、076 アヤメタケは例外。「オートシェル」「リボン」を持つきぐるみ士で、きぐるみ剣法「サボテンマシンカン」なとの強力な攻撃を使わないと、勝ち目は薄い。「いらいらパウダー」を受けるとかならず着がえたい状態になるが、直前にきぐるみ魔法「モグケアルジャ」を選んでおけば、受けたあとにHPを回復しつつ解除できる。あるいは、着がえたい状態になったあと、途中で敵の攻撃を受けないように2～3人でいっせいにドレスアップしよう。ちなみに、敵が単独なら、ふたりが合成弾「ホワイトホール」を、ひとりが「マバリアダンス」を使う戦法もある。

◇通常時の行動

基本行動

074 「ウォータ」をくり返す

075 077 「とくとくパウダー」をくり返す

076 以下の行動をくり返す

- 1/4 「アルテマ」
- 3/4 「いらいらパウダー」

攻撃に応じた行動

074 軽減手段がプロテスの攻撃を受けた場合は、カウンターで「まっくらパウダー」を使用

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

- 1/4 074 「まっくらパウダー」／075 077 「とくとくパウダー」／076 「いらいらパウダー」
- 2/4 074 「ウォータ」／075 「ウォタラ」／076 すべての敵に向けて「ウォタガ」／077 「ウォタガ」
- 1/4 074 「ファイア」／075 「ファイラ」／076 すべての敵に向けて「ファイカ」／077 「ファイカ」

残りHPに応じた行動

自分の残りHPが最大値の1／2未満になっている場合は、自分に向けて「バーサク」を使用

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 (074 075 076 077)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
★まっくらパウダー	全体	—	—	—	シェル	必中	—	80	40	[illegible]	×	×
乱	5つのカサから胞子を飛ばし、暗闇効果(発生率100)を与える											
★とくとくパウダー	全体	固8	—	魔法	シェル	必中	—	80	40	[illegible]	×	×
乱	5つのカサから胞子を飛ばし、ダメージと毒効果(発生率75)を与える											
★いらいらパウダー	全体	—	—	—	シェル	必中	—	80	40	[illegible]	×	×
	5つのカサから胞子を飛ばし、複数の特殊効果(※1)を与える											
★バーサク	自分	—	—	—	—	必中	—	80	0	[illegible]	×	×
	バーサク133(防御不能)＋攻撃力1アップ(発生率∞)効果を与える											
★ホワイトハイウィンド	全体	固—	—	割合	—	必中	—	120	80	[illegible]	×	×
乱 乱	HPを「対象の最大HPの3／8」回復し、特定のステータス異常(※2)を解除する。混乱状態のときのみ使用 ラーニング 魔銃弾「ホワイトウィンド」											
★ファイア	単体	8	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォータ	単体(※3)	固7 [8]	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
乱	水属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを4消費											
★ファイラ	単体	13	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	[illegible]	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォタラ	単体	13	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
バ	水属性の攻撃でダメージを与える。074 は、バーサク状態のときのみ使用											
★ファイガ	単体	21	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	[illegible]	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォタガ	単体	21	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
バ	水属性の攻撃でダメージを与える。075 は、バーサク状態のときのみ使用											
★フレア	単体	固30	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	[illegible]	○	[illegible]
バ	無属性の攻撃でダメージを与える。バーサク状態のときのみ使用											
★アルテマ	全体	70	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	×	×	[illegible]
バ	無属性の攻撃でダメージを与える。オーバーソウル時は、バーサク状態のときのみ使用											

※1：石化(発生率100)＋睡眠100(発生率100)＋沈黙(発生率100)＋暗闇(発生率100)＋毒(発生率100)＋混乱133(発生率100)＋バーサク133(発生率100)＋着がえたい(防御不能)＋ストップ100(発生率∞)＋攻撃力10ダウン(防御不能)＋魔力10ダウン(防御不能)効果

※2：睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、攻撃力アップ(ダウン)、魔力アップ(ダウン)、防御力アップ(ダウン)、魔法防御アップ(ダウン)、命中アップ(ダウン)、回避アップ(ダウン)状態

※3：混乱状態のときは単体または全体化(ランダムで決定)

ハイズォ種族

078 ハイズォ

通常時ライブラTEXT

ゆらゆらと空中をただよう魔物 すーっと泳ぐようにせまってきて、攻撃してくるのがイヤなところ

オーバーソウル時ライブラTEXT

ゆらゆらと空中をただよっている魔物 直接攻撃はしないが、いろいろな魔法を順番に使ってくるのがイヤだ

079 ディープハイズォ

通常時ライブラTEXT

ゆらゆらと空中をただよう魔物 近づいて攻撃をしかけることはなく、離れた場所から「ディストーション」で攻撃してくるのがズルイところ

オーバーソウル時ライブラTEXT

ゆらゆらと空中をただよっている魔物 直接攻撃はしないが、いろいろな魔法を順番に使ってくるのが好きじゃない

✧属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
078 079	—	—	弱点	—	弱点	—

✧主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
078	16 [19]	653 [2612]	0	38	21	12	20	84 [92]	0	0	3 [4]
079	20 [24]	1030 [4119]	122	18	26	72	22	56 [62]	0	0	3 [4]

✧無効化する特殊効果

078	石化、睡眠、沈黙、[混乱]、[バーサク]、カース、魔力変化、魔法防御変化
079	石化、睡眠、沈黙、混乱、[バーサク]、カース、魔力変化、魔法防御変化

078ハイズォはおもに通常攻撃を連発し、079ディープハイズォは『ディストーション』をくり返すだけだが、オーバーソウル時はどちらも、自分をリフレク状態にしてから魔法を使用するようになる。

攻略法 『サンダガ』や斬騎剣術『弱体!』、即死効果を持つ攻撃なら、1発で倒すことが可能。また、それらの攻撃がなくても、敵をストップ状態にしつつ戦えばラクに倒せるだろう。ちなみに、味方の誰かひとりでも『オートリフレク』を持っていれば、オーバーソウルされたとき、敵は自分に向けて『リフレク』を使用後、延々と『デスペル』を使ってくるだけになる。

⬅079ディープハイズォを放っておくと、『ディストーション』を連発される。真っ先に倒すか、ストップ状態にしよう

◇通常時の行動

基本行動

078

通常攻撃 → 通常攻撃 → 通常攻撃 → 通常攻撃 → 「吸収」 →（最初に戻る）

079 「ディストーション」をくり返す

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

「ファイア」→「ブリザド」→「サンダー」→「ウォータ」

「ファイラ」→「ブリザラ」→「サンダラ」→「ウォタラ」

「ファイガ」→「ブリザガ」→「サンダガ」→「ウォタガ」

※079は、上記のどの攻撃もすべての敵に向けて使用する

ステータス異常に応じた行動

自分がリフレク状態になっていない場合は、自分に向けて「リフレク」を使用。一方、自分といずれかの敵がリフレク状態になっている場合は、すべての敵に向けて「デスペル」を使用

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者 (078 079)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
乱 バ バ	空中を泳ぐようにして近づき、ヒレでたたいてダメージを与える。079は、バーサク状態のときのみ使用											
★ディストーション	範囲	図11	—	魔法	シェル	必中	—	50	80	△	×	×
	ヒレを広げて超音波を放ち、前方120度の範囲内にいる敵にダメージを与えて特定のステータス異常(※1)を解除する											
★マイティガード	全体	—	—	—	シェル	必中	—	120	80	△	×	×
乱	複数の特殊効果(※2)を与える。混乱状態のときのみ使用　ラーニング 魔銃弾『マイティガード』											
★吸収	単体	突—	—	割合	—	必中	—	100	80	△	×	×
乱	HPを「対象の残りHPの3/16」、MPを「対象の残りMPの3/16」吸収する　ラーニング 魔銃弾『吸収』											
★ファイア	単体	8	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★ブリザド	単体	8	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダー	単体	8	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォータ	単体	8	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★ファイラ	単体	13	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★ブリザラ	単体	13	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダラ	単体	13	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォタラ	単体	13	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★ファイガ	単体	21	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★ブリザガ	単体	21	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダガ	単体	21	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォタガ	単体	21	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★デスペル	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	×	○
	リレイズ、シェル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイスト、消費MP0状態を解除する											
★リフレク	全体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	○	○
	リフレク110効果(発生率∞)を与える											

※1……シェル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイスト、HP2倍、MP2倍状態

※2……シェル126+プロテス126+リジェネ90+ヘイスト90+防御力2アップ+魔法防御2アップ+回避1アップ効果(すべて発生率∞)

ウォーム種族

080 サンドウォーム

Sand Worm

通常時ライブラTEXT

砂漠にいる巨大な魔物で『シン』のいない今ではスピラ最大級 強い上にHPも高いので長期戦になりやすい

オーバーソウル時ライブラTEXT

砂漠にいる魔物で『シン』のいない今ではスピラ最大級 強い上にHPも高いので長期戦になりやすい

081 アースウォーム

Earth Worm

通常時ライブラTEXT

異界の核にいる巨大な魔物で『シン』のいない今ではスピラ最大級 強い上にHPも高いので長期戦になりやすい

オーバーソウル時ライブラTEXT

異界の核にいる魔物で『シン』のいない今ではスピラ最大級 強い上にHPも高いので長期戦になりやすい

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
080	22 [26]	12722 [20558]	42	41	34	0	0	44 [62]	0	0	1
081	36 [44]	36233 [52545]	95	122 [142]	37 [40]	0	0	72 [101]	0	0	1

◇属性との相性

No.	炎	冷	雷	水	重力	聖
080 081	—	—	—	弱点	無効	—

◇無効化する特殊効果

080 081	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、混乱、[バーサク]、カーズ、ヘイスト、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

通常攻撃(B)に加えて、「地震準備」のあとに、身体を地面にたたきつけて大地を揺らす攻撃を使う。

攻略法 『戦う』と水属性の攻撃を主体に、チェインを狙おう。味方を回避10アップ状態にしておくとより安全だ。

◇通常時の行動

基本行動

080

- 1/7「地震準備」→「地震」
- 6/7 通常攻撃(B)

081

- 通常攻撃(B) → 通常攻撃(B) → 通常攻撃(B)
- 通常攻撃(B) → 「地震準備」 → 「地震」

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

通常攻撃(B)をくり返す

HPに応じた行動

自分の残りHPが最大値の3/10以下になっている場合は、右記の行動を実行

「地震準備」 → 080「大地の怒り」、081「大地のなげき」

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者 (080 081)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃(A)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	はいずり寄って頭突きをくり出し、ダメージを与える。バーサク状態のときのみ使用											
通常攻撃(B)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	はいずり寄って頭突きをくり出し、ダメージを与える。実行中は攻撃を受けてもひるまない点が、通常攻撃(A)とのちがい											
地震準備	—	—	—	—	—	—	—	0	100	○	×	×
	尾の先端を地面に突き立てる。この行動自体には何の効果もない											
★地震	全体	28	—	魔法	シェル	必中	—	0	100	×	×	×
	身体を地面にたたきつけ、ダメージと弱ディレイ効果(発生率∞)を与える											
★大地の怒り	全体	—	—	割合	シェル	必中	—	0	100	×	×	×
	身体を地面にたたきつけ、「対象の残りHPの1/2」のダメージと弱ディレイ効果(発生率∞)を与える											
★大地のなげき	全体	—	—	割合	シェル	必中	—	0	100	×	×	×
	身体を地面にたたきつけ、「対象の残りHPの3/4」のダメージと弱ディレイ効果(発生率∞)を与える											

古代魚種族

082 クシファクティヌス

Xiphactinus

通常時ライブラTEXT

空中を泳ぐ魚型の魔物。凶暴な性格をしていて、動く物を見つけると、巨大な牙をむきだして攻撃してくるので怖い

オーバーソウル時ライブラTEXT

空中を泳ぐ魚型の魔物。凶暴な性格をしていて、動く物を見つけると、激しく何回も攻撃してくるのが恐ろしいところ

083 ディニクチス

通常時ライブラTEXT

空中を泳ぐ魚型の魔物。凶暴な性格をしていて、動く物を見つけると、巨大な牙をむきだして攻撃してくるので怖い

オーバーソウル時ライブラTEXT

空中を泳ぐ魚型の魔物。凶暴な性格をしていて、動く物を見つけると、激しく何回も攻撃してくるのが恐ろしいところ

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
082	—	—	弱点	—	弱点	—
083	—	—	弱点	無効	弱点	—

◇無効化する特殊効果

No.	
082 083	石化、睡眠、[混乱]、[バーサク]、カーズ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
082	12 [14]	773 [2892]	0	77	18	112	0	53 [58]	0	0	4 [5]
083	24 [32]	1873 [7792]	0	78 [84]	22	114	0	68 [78]	0	0	5 [6]

◇通常時の行動

基本行動

通常攻撃 → 通常攻撃 → 通常攻撃 →

082：通常攻撃(自分の残りHPが最大値の1/2未満になっている場合は「エルニーニョ」)

083：「ラニーニャ」

※どの行動からはじめるかは、バトル開始時にランダムで決定

通常時は一定の行動パターンをくり返し、オーバーソウル時は攻撃をランダムで決める。

攻略法 雷属性か重力属性の攻撃、あるいは即死効果を持つ攻撃が有効。すぐに倒すのが無理なときは、敵をストップ状態にしつつ戦うといいだろう。

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

1/5 通常攻撃

2/5 082 3連攻撃、083 5連攻撃

2/5 082 エルニーニョ、083 「ラニーニャ」

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
082: 乱バ 083: 乱バ	泳ぐように近づいてかみつき、ダメージを与える											
★エルニーニョ	範囲	12	—	魔法	—	必中	—	60	40	×	×	×
082: 乱	渦巻を放ち、前方120度の範囲内にいる敵にダメージとスロウ100効果(発生率50)を与える											
★ラニーニャ	範囲	—	—	割合	—	必中	—	60	40	×	×	×
083: 乱	渦巻を放ち、前方120度の範囲内にいる敵のHPに「対象の残りHPの3/8」、MPに「対象の残りMPの3/8」のダメージを与える											
★3連攻撃	ランダム	12×3	—	物理	プロテス	必中	—	0	0	○	×	×
	通常攻撃の動作を3回連続で行なう											
★5連攻撃	ランダム	12×5	—	物理	プロテス	必中	—	0	0	○	×	×
	通常攻撃の動作を5回連続で行なう											

ゲル種族

084 ヒュージゲル

通常時ライブラTEXT

水にとけこんだ幻光虫が魔物となった存在。とてもやわらかい体には、物理攻撃がききにくい。属性を変えて攻撃してくるから苦手

オーバーソウル時ライブラTEXT

水にとけこんだ幻光虫が魔物となった存在。そのやわらかい体は、物理攻撃を受けつけない。4属性の魔法で攻撃してくるのでややこしい

085 バリアブルゲル

Protean Gel

通常時ライブラTEXT

水にとけこんだ幻光虫が魔物となった存在。とてもやわらかい体は、物理攻撃を受けつけない。吸収する属性を変える能力は許せない

オーバーソウル時ライブラTEXT

水にとけこんだ幻光虫が魔物となった存在。そのやわらかい体は、物理攻撃を受けつけない。4属性の魔法で攻撃してくるのでややこしい

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
084 (※1)	吸収 [―]	弱点 [―]	無効 [―]	無効 [ ]	無効 [―]	―
085 (※2)	半減 [ ]	半減 [―]	弱点 [―]	吸収 [―]	無効 [ ]	―

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
084	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
085	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
084	28 [34]	973 [2333]	999	18	58	255	0	82 [98]	0	0	4 [5]
085	40 [48]	6680 [16700]	9999	22	34	255 [250]	0	89 [107]	0	0	4 [5]

※1……エンカウント直後のもの『バリアチェンジ』(オーバーソウル時は『無効プラス』、『無効の効果ギレ』)を使用するたびに変化する
※2……エンカウント直後のもの『バリアチェンジ』(オーバーソウル時は『吸収プラス』、『吸収の効果ギレ』)を使用するたびに変化する

つねに物理無効状態(084 ヒュージゲルはオーバーソウル時のみ)なのが特徴。通常時は「攻撃を4回行なったあと『バリアチェンジ』」をくり返すのに対して、オーバーソウル時は攻撃をランダムで選び、魔法を受けるたびに属性との相性を変えるようになる。

攻略法 『みやぶる』を使うなどして敵の弱点属性を判別し、その属性のアイテムや黒魔法系のアビリティで攻撃するといい。バトル開始直後の弱点は、084 ヒュージゲルが氷属性、085 バリアブルゲルが雷属性なのを覚えておこう。聖属性との相性はつねに「―(相性なし)」なので、合成弾『ホワイトホール』を使うのもひとつの手だ。なお、オーバーソウルされたときは、味方全員をリフレク状態にするのが無難。リフレク状態にすると、反射した魔法を敵に吸収されることがあるものの、味方がダメージを受ける状況が減るぶん、安全に戦える。

←084 ヒュージゲルが相手なら、敵が使ってきた魔法の属性から、弱点属性を知ることも可能(「通常時の行動」を参照)。

→ゲル種族2種類が同時に出現したときは、通常攻撃(A)が危険な084 ヒュージゲルを手早く倒すこと。

◇通常時の行動

基本行動

行動❶ → 行動❶ → 行動❶ → 行動❶ → 「バリアチェンジ」 → (行動❶へ戻る)

※085のみ、どの行動からはじめるかは、バトル開始時にランダムで決定

行動❶の内容

No.	内容
084	1/2 行動❷ 1/2 通常攻撃(A)
085	通常攻撃(B)

「バリアチェンジ」と行動❷の内容

「バリアチェンジ」を使用するごとに、炎、氷、雷、水属性それぞれとの相性と、行動❷で実行する行動が以下のように変化する(はじめて「バリアチェンジ」を使ったとき、属性との相性と行動❷は一番上のとおりになる)。なお、「バリアチェンジ」使用前の行動❷は「すべての敵に向けて『ファイラ』」

属性との相性				行動❷
炎	氷	雷	水	
084 無効、085 半減	吸収	弱点		すべての敵に向けて『サンダラ』
弱点	吸収	084 無効、085 半減		すべての敵に向けて『ブリザラ』
084 無効、085 半減	弱点	吸収		すべての敵に向けて『ウォタラ』
吸収	弱点	084 無効、085 半減		すべての敵に向けて『ファイラ』

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

- 1/7 084 すべての敵に向けて『ウォタラ』／085 すべての敵に向けて『ウォタガ』
- 3/7 084 通常攻撃(A)／085 通常攻撃(B)
- 1/7 084 すべての敵に向けて『サンダラ』／085 すべての敵に向けて『サンダガ』
- 1/7 084 すべての敵に向けて『ブリザラ』／085 すべての敵に向けて『ブリザガ』
- 1/7 084 すべての敵に向けて『ファイラ』／085 すべての敵に向けて『ファイガ』

攻撃に応じた行動

084 軽減手段かシェルの攻撃を受けた場合は、カウンターで、炎、氷、雷、水属性のなかからひとつを選択。選んだ属性との相性が「――」の場合は「○○無効プラス」を使用して相性を「無効」に変え、「無効」の場合は「○○無効の効果ギレ」を使用して相性を「――」に変える(※3／○○は、選んだ属性の名前)

085 軽減手段かシェルの攻撃を受けた場合は、カウンターで、炎、氷、雷、水属性のなかからひとつを選択。選んだ属性との相性が「――」の場合は「○○吸収プラス」を使用して相性を「吸収」に変え、「吸収」の場合は「○○吸収の効果ギレ」を使用して相性を「――」に変える(※3／○○は、選んだ属性の名前)

※3……攻撃をチェインで受けた場合は、軽減手段かシェルの攻撃を受けるたびにこの行動を実行し、チェインが途切れたあとに、実行した行動名を表示する

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 (084／085)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃(A)	単体	図――	――	固定値	――	必中	――	0	100	○	×	×
	柱状になってたたきツブし、「対象の残りHP－1」のダメージを与える											
通常攻撃(B)	単体	図――	――	割合	プロテス	必中	――	0	100	○	×	×
	柱状になってたたきツブし、「対象の最大HPの9／16」のダメージを与える											
★バリアチェンジ	自分	――	――	――	――	必中	――	0	20	○	×	×
	炎、氷、雷、水属性との相性を変化させる(詳細は上記)											
★炎無効プラス	自分	――	――	――	――	必中	――	0	20	○	×	×
	炎属性との相性を「――」→「無効」へと変える											
★氷無効プラス	自分	――	――	――	――	必中	――	0	20	○	×	×
	氷属性との相性を「――」→「無効」へと変える											
★雷無効プラス	自分	――	――	――	――	必中	――	0	20	○	×	×
	雷属性との相性を「――」→「無効」へと変える											
★水無効プラス	自分	――	――	――	――	必中	――	0	20	○	×	×
	水属性との相性を「――」→「無効」へと変える											
★炎無効の効果ギレ	自分	――	――	――	――	必中	――	0	20	○	×	×
	炎属性との相性を「無効」→「――」へと変える											
★氷無効の効果ギレ	自分	――	――	――	――	必中	――	0	20	○	×	×
	氷属性との相性を「無効」→「――」へと変える											
★雷無効の効果ギレ	自分	――	――	――	――	必中	――	0	20	○	×	×
	雷属性との相性を「無効」→「――」へと変える											

ベヒーモス種族

086 ベヒーモス
087 フンババ

086 ベヒーモス

通常時ライブラTEXT

スピラ最強の魔物と呼ばれ、強力なパンチと雷の魔法で攻撃してくるが、また生まれて間もないために、それほど強いわけではない

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたためか、ちょっと性格が変わってしまい、特定の相手を集中的に攻撃するようになってしまっている

087 フンババ

通常時ライブラTEXT

魔物の中の魔物、スピラ最強の魔物と呼ばれている。使ってくる技も強力だが、本当に気をつけるべきなのは倒したあとである

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたためか、ちょっと性格が変わってしまい、特定の相手を集中的に攻撃するようになってしまっている

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
086 087	—	—	吸収	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

086	即死、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、[ハーサク]、カーズ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
087	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、ハーサク、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
086	28 [illegible]	1420 [1491]	280	48	85	4	2	68 [88]	0	0	6 [8]
087	52 [illegible]	27772 [30163]	785	93	13	7	11	87 [113]	0	0	6 [8]

086ベヒーモスは行動順序がつねに一定で、087フンババは残りHPに応じて行動を変えるが、オーバーソウル時はどちらも見つめた相手を集中攻撃する。なお、通常時の087フンババは、ミッションS【避雷塔の魔物退治!】で現れたときのみ専用の行動パターンを持つ。

攻略法 味方全員をシェル+プロテス+回避10アップ状態にして戦うのが安全だ。087フンババとのバトルは長期戦になりやすいので、敵を攻撃力ダウンや魔力ダウン状態にしてもいいだろう。『マイティガード』を使われたら、白魔法『デスペル』か魔除薬を敵に使うこと。なお、087フンババが最後に使ってくる『メテオ』は、シェル状態なら残りHPが1000もあれば耐え切れるが、不安なら、誰かがスペシャルドレスで敵を倒して攻撃を受けるか、事前に味方をひとり逃がしておこう。ちなみに、『斬鉄』で倒すと『メテオ』は使われない。

⬅味方をリフレク状態にすれば『サンダラ』『サンダガ』を受けずにすむか、かわりに、反射したこれらの攻撃は敵に吸収される。

◇通常時の行動

基本行動

086

残りHPが一番多い敵に向けて通常攻撃
↓
残りHPが一番多い敵に向けて通常攻撃
↓
残りHPが一番多い敵に向けて通常攻撃
↓
残りHPが一番多い敵に向けて「サンダラ」

087 以下の行動をくり返す

自分の残りHPが最大値の1/3未満になっている?

YES:
- 1/4 すべての敵に向けて「サンダガ」
- 1/4 通常攻撃
- 1/4「タイラントテイル」
- 1/4「アッパーカット」

NO:
- 1/5 すべての敵に向けて「サンダラ」
- 2/5 通常攻撃
- 1/5 残りHPが一番多い敵に向けて「サンダガ」
- 1/5 残りHPが一番多い敵に向けて「アッパーカット」

ミッションS「避雷塔の魔物退治!」における 087 フンババの行動

087 避雷塔10の調整に何回挑戦したかで、行動パターンが以下のように変化(避雷塔の調整は、サブイベント「避雷塔調整」で可能)

調整回数が0～4回の場合

「マイティガード」
↓

自分の残りHPが最大値の1/3未満になっている?

YES:
- 1/4 すべての敵に向けて「サンダガ」
- 2/4「アッパーカット」
- 1/4「タイラントテイル」

NO:
- 1/4 すべての敵に向けて「サンダガ」
- 2/4 通常攻撃
- 1/4「アッパーカット」

調整回数が5～9回の場合

以下の行動をくり返す

自分の残りHPが最大値の1/3未満になっている?

YES:
- 1/4 すべての敵に向けて「サンダガ」
- 1/4 通常攻撃
- 1/4「タイラントテイル」
- 1/4「アッパーカット」

NO:
- 1/4「サンダガ」
- 2/4 通常攻撃
- 1/4 残りHPが一番多い敵に向けて「アッパーカット」

調整回数が10～29回の場合

以下の行動をくり返す

自分の残りHPが最大値の1/3未満になっている?

YES:
- 1/4「タイラントテイル」
- 1/4 通常攻撃
- 1/4「アッパーカット」
- 1/4 調整回数が10～19回:すべての敵に向けて「サンダガ」 調整回数が20～29回:通常攻撃

NO:
- 1/5 すべての敵に向けて「サンダラ」
- 2/5 通常攻撃
- 1/5 残りHPが一番多い敵に向けて「アッパーカット」
- 1/5 調整回数が10～19回:残りHPが一番多い敵に向けて「サンダガ」 調整回数が20～29回:通常攻撃

調整回数が30回以上の場合

以下の行動をくり返す

- 1/5 残りHPが一番多い敵に向けて「アッパーカット」
- 4/5 通常攻撃

残りHPに応じた行動

087 自分の残りHPが最大値の1/3未満になっている場合は、自分に向けて「マイティガード」を使用(1回かぎり。ミッションS「避雷塔の魔物退治!」進行中で避雷塔10の調整に挑戦した回数が20回以上の場合は使用しない)

087 自分の残りHPがゼロになった場合は、カウンターで「メテオ」を使用

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

086

A 残りHPが一番多い敵をターゲットに選び、「◯◯を見ているようだ」を使用（◯◯はターゲットの名前／※1）

1/4 行動❷

3/4 行動❶

行動❷ → 行動❶

行動❶ → 行動❷

087

「マイティガード」

B

1/6「タイラントテイル」

5/6 残りHPが一番多い敵をターゲットに選び、「◯◯を見ているようだ」を使用（◯◯はターゲットの名前／※1）

1/5 行動❸

2/5 行動❹

2/5 行動❺

行動❸

行動❹ → 行動❸

行動❺ → 行動❸

行動❶、❷の内容

ターゲットのHPが残っている？

YES

行動❶ ターゲットに向けて通常攻撃（※2）

行動❷ ターゲットに向けて「サンダラ」（※2）

NO

Aへ

行動❸、❹、❺の内容

ターゲットのHPが残っている？

YES

行動❸ ターゲットに向けて通常攻撃（※2）

行動❹ ターゲットに向けて「サンダガ」（※2）

行動❺ ターゲットに向けて「アッパーカット」（※2）

NO

Bへ

残りHPに応じた行動

087 自分の残りHPがゼロになった場合は、カウンターで「メテオ」を使用

※1 ……ターゲットがスペシャルドレスの支援ユニットだった場合は、攻撃名は出ない

※2 ……ターゲットがバトルから離脱している場合は、いずれかの敵に向けて使用する

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 086 087	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	右腕でなぐりつけ、ダメージを与える											
★アッパーカット	単体	33	—	物理	プロテス	必中	—	100	80	×	×	×
バ	ツノで突いたのち真上に放り投げ、ダメージと強ディレイ効果（発生率∞）を与える。086は、バーサク状態のときのみ使用											
★タイラントテイル	全体	23	—	物理	プロテス	必中	—	120	80	—	×	×
	尾でなぎ払い、ダメージと弱ディレイ効果（発生率∞）を与える											
★ユウナを見ているようだ	単体	—	—	—	プロテス	必中	—	0	150	○	×	×
	ユウナを見つめて、攻撃のターゲットにする											
★リュックを見ているようだ	単体	—	—	—	プロテス	必中	—	0	150	○	×	×
	リュックを見つめて、攻撃のターゲットにする											
★パインを見ているようだ	単体	—	—	—	プロテス	必中	—	0	150	○	×	×
	パインを見つめて、攻撃のターゲットにする											
★メテオ	ランダム	14×12	—	魔法	シェル	必中	—	0	80	×	×	×
	多数の隕石を降らせて、ダメージを合計12回与える											
★マイティガード	全体	—	—	—	—	必中	—	100	80	△	×	×
	特定の特殊効果（※3）を与える											
★サンダラ	単体	12 [13]	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを12消費											
★サンダガ	単体	19 [21]	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											

※3……シェル126+プロテス126+リジェネ126+ヘイスト126+攻撃力2アップ+魔力2アップ+防御力2アップ+魔法防御2アップ+命中2アップ+回避2アップ効果（すべて防御不能）

ドラゴン種族

088 フレイムドラゴン
Flame Dragon

通常時ライブラTEXT
口から火を吐くドラゴン系の魔物。ビサイドの洞窟の中に住んでいる。見た通りのパワーを秘めているが、攻撃は単調

オーバーソウル時ライブラTEXT
口から火を吐くドラゴン系の魔物。その巨体通りのパワーを秘めている。力をためて、強力な攻撃をしてくるので注意

089 ザラマンデル
Zalamander

通常時ライブラTEXT
ドラゴン系の魔物。見た通りのパワーを秘めている。口から吐くブレスの威力は非常に強力でツライ

オーバーソウル時ライブラTEXT
口から火を吐くドラゴン系の魔物。その巨体通りのパワーを秘めている。力をためて、強力な攻撃をしてくるので注意

090 ルブルムドラゴン
Claret Dragon

通常時ライブラTEXT
ドラゴン系の魔物。見た通りのパワーを秘めている。口から吐くブレスの威力は非常に強力で許してほしい

オーバーソウル時ライブラTEXT
口から火を吐くドラゴン系の魔物。その巨体通りのパワーを秘めている。力をためて、強力な攻撃をしてくるので注意

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
088	半減	弱点	—	—	無効	—
089	—	弱点	—	—	無効	—
090	吸収	吸収	吸収	吸収	吸収	吸収

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
088	即死、石化、睡眠、沈黙、混乱、[バーサク]、カーズ、ストップ、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
089	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、混乱、[バーサク]、カーズ、ヘイスト、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
090	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、[バーサク]、カーズ、ヘイスト、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
088	16 [21]	980 [1883]	84	37	48	38	1	78 [107]	0	0	4 [5]
089	41 [49]	12850 [14243]	276	123 [134]	51 [61]	84 [99]	72 [74]	98 [126]	0	0	4 [5]
090	45 [52]	17320 [18186]	378	140 [158]	60 [71]	103 [133]	94	107 [139]	0	0	4 [5]

特定の条件下をのぞけば、通常時は攻撃の順序が一定。それに対してオーバーソウル時は、行動をランダムで決めるほか、力をためたあとにシッポでなぎ払う攻撃を使う。なお、089 ザラマンデルは、つねに魔法無効状態。

攻略法 味方全員を回避10アップ状態にするか、敵を暗闇状態にして戦おう。さらに、「炎無効」や「炎吸収」を持つ装備を身につけておくか、敵をバーサク状態にすれば、ほとんどダメージを受けることなく倒せる。特定の攻撃が無効化または吸収される点には注意すること。

← 089 ザラマンデルには軽減手段かシェルの攻撃が、090 ルブルムドラゴンには属性を持つ攻撃が効かない

✧通常時の行動

基本行動

088

「フレイムブレス」
↓
残りHPが一番多い敵に向けて通常攻撃(B)（くり返し）

089

通常攻撃(B)
↓
通常攻撃(B)
↓
「フレイムブレス」
↓
通常攻撃(B)
↓
通常攻撃(B)
↓
「テイルスマッシュ」（最初に戻る）

090

通常攻撃(B)
↓
「テイルスマッシュ」
↓
通常攻撃(B)（最初に戻る）

残りHPに応じた行動

088 自分の残りHPが100未満になっている場合は、「フレイムブレス」を使用(1回かぎり)

「行動変化カウント」に応じた行動

090 何らかの攻撃を受けた場合は、「行動変化カウント」が1増える「行動変化カウント」が10以上になっている場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、「フレイムブレス」を使用

✧オーバーソウル時の行動

基本行動

088

- 1/6「フレイムブレス」
- 2/6「力をためている」→「パワーテイル」
- 3/6 通常攻撃(B)

089 090

- 1/8「フレイムブレス」
- 3/8 通常攻撃(B)
- 2/8「力をためている」→「まだ力をためている」→「フルパワーテイル」
- 2/8「力をためている」→ 089:「パワーテイル」／ 090:「まだ力をためている」→「すごい力がたまった!」→「メガトンテイル」

✧攻撃一覧

攻撃名/使用者 (088 089 090)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃(A)	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
バ バ バ	右手のツメを振り下ろし、ダメージを与える。バーサク状態のときのみ使用											
通常攻撃(B)	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	右手のツメを振り下ろし、ダメージを与える。実行中は攻撃を受けてもひるまない点が、通常攻撃(A)とのちがい											
★フレイムブレス	範囲	図32	炎	特殊魔法	シェル	必中	—	100	80	○	×	×
	火炎を放射し、前方90度の範囲内にいる敵に炎属性のダメージを与える											
★テイルスマッシュ	全体	図—	—	割合	プロテス	150	—	0	150	○	×	×
	シッポでなぎ払い、「対象の最大HPの1／4」のダメージと弱ディレイ効果(発生率∞)を与える											
★力をためている	自分	—	—	—	プロテス	必中	—	0	0	○	×	×
	力をためる。この行動自体には何の効果もない											
★まだ力をためている	自分	—	—	—	プロテス	必中	—	0	0	○	×	×
	さらに力をためる。この行動自体には何の効果もない											
★すごい力がたまった!	自分	—	—	—	プロテス	必中	—	0	0	○	×	×
	極限まで力をためる。この行動自体には何の効果もない											
★パワーテイル	全体	図—	—	割合	プロテス	150	—	0	150	○	×	×
	シッポでなぎ払い、「対象の最大HPの3／8」のダメージと強ディレイ効果(発生率∞)を与える											
★フルパワーテイル	全体	図—	—	割合	プロテス	150	—	0	150	○	×	×
	シッポでなぎ払い、「対象の最大HPの1／2」のダメージと強ディレイ効果(発生率∞)を与える											
★メガトンテイル	全体	図—	—	割合	プロテス	150	—	0	150	○	×	×
	シッポでなぎ払い、「対象の最大HPの5／8」のダメージと強ディレイ効果(発生率∞)を与える											

オチュー種族

091 オチュー

通常時ライブラTEXT

足もあるし、すばやく移動するが実は植物系の魔物。触手の毒や混乱効果で時々とんでもないことに……

オーバーソウル時ライブラTEXT

植物系の魔物。オーバーソウルしたことで魔法が使えるようになった。ここ一番のときには、自分にヘイストをかけて加速して襲いかかってくる

092 ねぼけオチュー

通常時ライブラTEXT

魔物も眠るが、眠りすぎなのが、このねぼけオチューである。バトルが始まれば目をさまして戦うが、オチュー本来の強さは感じられない

オーバーソウル時ライブラTEXT

いつも寝ている、ねぼけオチューであるが、オーバーソウルしたときにしっかり目がさめたので、魔法など多彩な技を使って攻撃してくる

093 あばれオチュー

通常時ライブラTEXT

植物系の魔物のくせに、足があるので、ジャンプして地震も起こせる いろいろな技を使うが、特にMPにダメージを与えてくるのがキライ

オーバーソウル時ライブラTEXT

植物系の魔物。オーバーソウルしたことで魔法が使えるようになった ここ一番のときには、自分にヘイストをかけて加速して襲いかかってくる

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
091 092 093	弱点	—	—	半減	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
091	石化、毒、[混乱]、[バーサク]、カーズ、スロウ、ストップ、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
092	即死、石化、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
093	即死、石化、[睡眠]、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
091	18 [22]	1480 [3755]	62	24 [26]	42	22	18	41 [49]	0	0	8 [10]
092	18 [26]	2484 [2608]	103	36 [42]	38	17	13	42 [55]	0	0	1
093	36 [43]	9860 [24650]	85	57 [63]	58	58	57	83 [100]	0	0	9 [11]

各種の通常攻撃を主体に、決められた流れに沿って行動。オーバーソウル時は、魔法による攻撃や補助、特定のドレスに対する攻撃を行なうようになる。
攻略法 少なくとも「睡眠防御」「混乱防御」を持っておき、味方全員をシェル+プロテス状態にして戦おう。それらがない場合は、ステータス異常対策として、敵を睡眠状態にしつつ攻撃するかスペシャルドレスで戦うのが安全。使う攻撃は、炎属性を持つものが有効だ。

◇通常時の行動

基本行動

091 通常攻撃(B)をくり返す

092
- 通常攻撃(B) → 通常攻撃(B) → 通常攻撃(B) → 通常攻撃(B) → 通常攻撃(C) → 行動[illegible] → 行動[illegible]
- 行動[illegible] → 行動[illegible] → 行動[illegible] → 行動[illegible] → 行動[illegible] → 『ぐらぐらシェイカー』
- 行動[illegible] → 行動[illegible] → 行動[illegible] → 行動[illegible] → 行動[illegible] → 『ぐらぐらシェイカー』 →（くり返し）

行動❶、❷の内容

行動❶	行動❷
1/4 通常攻撃(C)	1/3 通常攻撃(C)
3/4 通常攻撃(B)	2/3 通常攻撃(B)

093
- 行動[illegible] → 行動[illegible] → 行動[illegible] → 行動[illegible]
- 行動[illegible] → 行動[illegible] → 行動[illegible] → 『ぐらぐらシェイカー』 →（最初に戻る）

行動❸の内容

1/3 通常攻撃(D)
1/3 通常攻撃(B)
1/3 通常攻撃(C)

攻撃に応じた行動

093 何らかの攻撃を受けた場合は、「行動変化カウント」が1増える「行動変化カウント」が17以上になっている場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、「オチューダンス」を使用

←通常時の 093 あはれオチュー以外は、「おやすみダンス」で確実に睡眠状態にすることができる。

➡オーバーソウル時は、バーサク効果を持つ「いっしょくそくはつ」を使ってくる。「バーサク防御」もあったほうが無難だ。

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

「いっしょくそくはつ」
↓
1/7 「ぐらぐらシェイカー」
1/7 いっしょくそくはつ
3/7 通常攻撃(A)
1/7 091「サンダー」 092 093「サンダガ」
1/7 091「サンダー」 092 すべての敵に向けて「サンダラ」 093「サンダガ」

残りHPに応じた行動

1 自分の残りHPが最大値の1/4未満(093は1/4以下)になっている、2 オーバーソウル後に自分が1回以上行動している、の両方に該当する場合は、自分に向けて「ヘイスト」を使用(1回かぎり)

093 1 自分の残りHPが最大値の1/10未満になっている、2 オーバーソウル後に自分が1回以上行動している、の両方に該当する場合は、自分に向けて「ヘイスト」を使用(1回かぎり)

ドレスに応じた行動

093 1 アイテムシューターがいる、2 オーバーソウル後に自分が1回以上行動している、の両方に該当する場合は、1/2の確率で、いずれかのアイテムシューターに向けて「アイテムシューターキライ」を使用

093 1 白魔導士がいる、2 オーバーソウル後に自分が1回以上行動している、の両方に該当する場合は、1/2の確率で、いずれかの白魔導士に向けて「白魔導士キライ」を使用

✧攻撃一覧

攻撃名／使用者 091 092 093	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃(A)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100		×	×
	ツタの先についたツメで引っかき、ダメージを与える											
通常攻撃(B)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	60		×	×
乱パ	ツタの先についたツメで引っかき、ダメージと毒(発生率50)＋混乱133(発生率10)効果を与える											
通常攻撃(C)	単体	16	—	物理	プロテス	必中	5	0	60		×	×
	ツタの先についたツメで引っかき、ダメージと踊かえたい効果(発生率∞)を与える											
通常攻撃(D)	単体	16	—	物理	プロテス	必中	5	0	100		×	×
	ツタの先についたツメで引っかき、ダメージと毒(発生率∞)＋混乱133(発生率120)効果を与える											
★いっしょくそくはつ	単体	4	—	物理	プロテス	必中	15	0	100		×	×
	ツタの先についたツメで引っかき、ダメージとバーサク133効果(発生率∞)を与える											
★ぐらぐらシェイカー	全体	—	—	割合	プロテス	必中	—	40	80	×	×	×
	地震を起こし、「対象の最大HPの1／8」のダメージと混乱133(発生率80)＋弱ディレイ(発生率∞)効果を与える											
★オチューダンス	全体	10	—	魔法	シェル(※1)	必中	—	40	80		×	×
	身体を揺さぶって胞子を飛ばし、MPへのダメージと睡眠100効果(発生率80)を与える											
★アイテムシューターキライ	単体	32	—	物理	プロテス	必中	10	0	100		×	×
	アイテムシューターに向けて、通常攻撃の動作でダメージを与える											
★白魔導士キライ	単体	32	—	物理	プロテス	必中	10	0	100		×	×
	白魔導士に向けて、通常攻撃の動作でダメージを与える											
★サンダー	単体	8	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0			
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダラ	単体	13	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0			
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダガ	単体	21	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0			
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ヘイスト	自分	—	—	—	シェル	必中	—	70	0			
	ヘイスト50効果(発生率∞)を与える											

※1……MPダメージなのでダメージ量は軽減されないが、オートアビリティ「魔法カウンター」の対象になる

ぐらぐらシェイカー

オチューダンス

クァール種族

094 クァール

通常時ライブラTEXT

滅多に姿を現さない神秘的な魔物。予想を裏切る魔法系。4属性魔法を使いこなすが、最強技はHPを激減させる「ブラスター」だ

オーバーソウル時ライブラTEXT

姿とはうらはらに魔法系のモンスターで4属性魔法を使いこなす。HPが減るほど魔法の威力を上げてくるのはいかがなものか

095 クィーンクァール

Queen Coeurl

通常時ライブラTEXT

滅多に姿を現さない神秘的な魔物。予想を裏切る魔法系。4属性魔法を使いこなすが、最強技は一撃で昇天の「キルブラスト」だ

オーバーソウル時ライブラTEXT

姿とはうらはらに魔法系のモンスターで4属性魔法を使いこなす。HPが減るほど魔法の威力を上げてくるのはいかがなものか

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
094	12 [15]	320 [1380]	310	19	32	10	45	72 [79]	0	0	8 [10]
095	24 [30]	3270 [12480]	1340 [1400]	12	19 [36]	0	145 [185]	77 [85]	0	0	8 [10]

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
094 095	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

094	石化、睡眠、バーサク、カース、[魔力変化]、魔法防御変化、準備中断、割合ダメージ
095	石化、睡眠、暗闇、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、[魔力変化]、魔法防御変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

094 クァールは「ブラスター」を多用し、095 クィーンクァールは「キルブラスト」と魔法を交互に使う。オーバーソウル時は、魔法をすべての敵に向けて放つようになるほか、自分の残りHPが少なくなるほど魔力を上げる。

攻略法 「ブラスター」「キルブラスト」でHPを1まで減らされるのは防げないので、それらを使われる前に、「戦う」を主体にチェインを狙って倒そう。そのさい、魔法だけでも受けないように、敵を沈黙状態にするか味方全員をリフレク状態にして、HPの回復を優先しつつ戦うと比較的安全だ。ちなみに、味方の誰かひとりでも「オートリフレク」を持っていると、敵にオーバーソウルされたときに「デスペル」しか使われずにすむ。

←「キルブラスト」は即死効果を持つうえ、「即死防御」で無効化しても残りHPを1まで減らされてしまう

◇通常時の行動

基本行動

094 残りHPが一番多い敵に向けて「ブラスター」(※1)をくり返す

095

1/4「ウォタガ」
1/4「ファイガ」
1/4「サンダガ」
1/4「ブリザガ」
↓
「キルブラスト」(※1)

※どちらの行動からはじめるかは、バトル開始時にランダムで決定

モンスターの数に応じた行動

094 モンスターが自分1体だけになった場合は、以下の行動を実行

1/4「ウォータ」
1/4「ファイア」
1/4「サンダー」
1/4「ブリザド」
↓
残りHPが一番多い敵に向けて「ブラスター」(※1)

※1…自分に向けて使用することもある

✧オーバーソウル時の行動

基本行動

YES ← リフレク状態の敵がいる？ → NO

YES: すべての敵に向けて「デスペル」

NO:

- 1/5 094 残りHPが一番多い敵に向けて「ブラスター」(※1) / 095 残りHPが一番多い敵に向けて「キルブラスト」(※1)
- 1/5 094 すべての敵に向けて「ファイラ」 / 095 すべての敵に向けて「ファイガ」
- 1/5 094 すべての敵に向けて「ブリザラ」 / 095 すべての敵に向けて「ブリザガ」
- 1/5 094 すべての敵に向けて「サンダラ」 / 095 すべての敵に向けて「サンダガ」
- 1/5 094 すべての敵に向けて「ウォタラ」 / 095 すべての敵に向けて「ウォタガ」

残りHPに応じた行動

自分の残りHPが最大値の何割かに応じて魔力の値が決定(下の表を参照)。そのさい、直前に行動したときと比較して魔力が上がる場合は「魔力アップ！」を、魔力が下がる場合は「魔力ダウン」を使用

残りHP	魔力	
	094	095
最大値の4／5より上	32	36
最大値の3／5より上、4／5以下	44	50
最大値の2／5より上、3／5以下	62	70
最大値の1／5より上、2／5以下	87	98
最大値の1／5以下	122	138

※1……自分に向けて使用することもある

✧攻撃一覧

攻撃名／使用者 (094 / 095)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割り込み	リフレク影響	沈黙影響
★ブラスター	単体	—	—	固定値	—	必中	—	120	120	[illegible]	×	×
094:乱	ヒゲから放電し、「対象の残りHP−1」のダメージを与える　ラーニング 魔銃弾「ブラスター」											
★キルブラスト	単体	—	—	固定値	—	必中	—	120	120	[illegible]	×	×
095:乱	ヒゲから放電し、「対象の残りHP−1」のダメージと即死効果(a)(発生率100)を与える　ラーニング 魔銃弾「ブラスター」											
★ホワイトハイウィンド	全体	—	—	割合	—	必中	—	120	80	[illegible]	×	×
094:乱 095:乱	HPを「対象の最大HPの3／8」回復し、特定のステータス異常(※2)を解除する　ラーニング 魔銃弾「ホワイトウィンド」											
★魔力アップ！	自分	—	—	—	—	必中	—	0	40	[illegible]	×	×
	自分の魔力が上がるときに使用する(詳細は上記)											
★魔力ダウン	自分	—	—	—	—	必中	—	0	40	[illegible]	×	×
	自分の魔力が下がるときに使用する(詳細は上記)											
★ファイア	単体(※3)	7	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
094:乱	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを4消費											
★ブリザド	単体(※3)	7	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
094:乱	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを4消費											
★サンダー	単体(※3)	7	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
094:乱	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを4消費											
★ウォータ	単体(※3)	7	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
094:乱	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを4消費											
★ファイラ	単体	13	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★ブリザラ	単体	13	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダラ	単体	13	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォタラ	単体	13	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★ファイガ	単体(※3)	19 [21]	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
095:乱	炎属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											
★ブリザガ	単体(※3)	19 [21]	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
095:乱	氷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											
★サンダガ	単体(※3)	19 [21]	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
095:乱	雷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											
★ウォタガ	単体(※3)	19 [21]	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
095:乱	水属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											
★デスペル	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	×	○
	リレイズ、シェル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイスト、消費MP0状態を解除する											

※2……睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、攻撃力アップ(ダウン)、魔力アップ(ダウン)、防御力アップ(ダウン)、魔法防御アップ(ダウン)、命中アップ(ダウン)、回避アップ(ダウン)状態

※3……混乱状態のときは単体または全体化(ランダムで決定)

アーマー種族

096 ディフェンダー

通常時ライブラTEXT
ぶあつい装甲に身を包んだ魔物、攻撃力・防御力すべての能力が高いが、装甲が重いためかうごきがにぶいところがツラそう

オーバーソウル時ライブラTEXT
ぶあつい装甲に身を包んだ魔物　オーバーソウルして性格が変わったのか魔法で攻撃するようになってキライポイント+3

097 アイアンサイド

通常時ライブラTEXT
ぶあつい装甲に身を包んだ魔物　攻撃力・防御力すべての能力が高い　巨体による攻撃で瀕死の大ダメージというのはよくある話

オーバーソウル時ライブラTEXT
ぶあつい装甲に身を包んだ魔物　攻撃力・防御力すべての能力が高い　オーバーソウルしたためか、多彩な魔法を使うようになった

✧主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
096	30 [36]	1240 [1312]	175	75	42	142	13	36 [46]	0	0	8
097	34 [40]	8432 [12154]	1400	72 [88]	94	223 [233] (※1)	173 [233] (※1)	74 [101]	0	0	2 [3]

※1……「シュトルムカノーネ」の予備動作中（胸を開いて待っているとき）は0

✧属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
096 097	―― (※2)	―― (※2)	―― (※2)	―― (※2)	無効	――

※2……「シュトルムカノーネ」の予備動作中（胸を開いて待っているとき）は「弱点」

✧無効化する特殊効果

096	即死、睡眠、沈黙、暗闇、毒、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、防御力変化、魔法防御変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
097	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

096ディフェンダーは『ボディプレス』を、097アイアンサイドは通常攻撃(B)をおもに使うが、オーバーソウル時は一転して魔法ばかりを使うようになる。

攻略法 096ディフェンダーに対しては、味方全員をプロテス状態にして、黒魔法系のアビリティを主体にチェインを狙うといい。097アイアンサイドに対しては、味方全員を回避10アップ状態にしたのち、『暗黒』や合成弾『ホワイトホール』といった、防御力や魔法防御を無視する攻撃を使おう。敵が『シュトルムカノーネ』を使ってくるときは、念のため事前に味方をシェル状態にしたうえで、敵が予備動作を行なっているあいだに大ダメージを与えたい。なお、オーバーソウルされたときは、『オートリフレク』を持つか、味方をこまめにリフレク状態にすれば、敵に『デスペル』をくり返させることが可能。

✧通常時の行動

基本行動

096『ボディプレス』をくり返す

097

通常攻撃(B)
↓
『ボディプレス』
↓
残りHPが一番多い敵に向けて通常攻撃(B)
↓
残りHPが一番多い敵に向けて通常攻撃(B)
↓
残りHPが一番多い敵に向けて通常攻撃(B)
↓
『シュトルムカノーネ』
↓
(通常攻撃(B)に戻る)

攻撃に応じた行動

096何らかの攻撃を受けた場合は、「行動変化カウント」が1増える 「行動変化カウント」が5以上になっている場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、カウンターで、通常攻撃(A)を使用

←敵が胸を開いたら『シュトルムカノーネ』の予備動作に入った合図。すぐに、属性を持つ攻撃を使おう

✧オーバーソウル時の行動

基本行動

自分に向けて『リフレク』
↓
『ファイア』(※3) ←(戻る)
↓
『ブリザド』(※3) → 『サンダー』(※3) → 『ウォータ』(※3)
↓
『ファイラ』(※3) → 『ブリザラ』(※3) → 『サンダラ』(※3) → 『ウォタラ』(※3)
↓
『ファイガ』(※3) → 『ブリザガ』(※3) → 『サンダガ』(※3) → 『ウォタガ』(※3)
↓
096『ホーリー』
097『アルテマ』
↓
(『ファイア』に戻る)

ステータス異常に応じた行動

1 リフレク状態の敵がいる、2 オーバーソウル後に自分が1回以上行動している、の両方に該当する場合は、すべての敵に向けて『デスペル』を使用

1 敵も自分もリフレク状態になっていない、2 オーバーソウル後に自分が1回以上行動している、の両方に該当する場合は、以下の行動を実行

通常攻撃(A)
↓
096『ボディプレス』
097『シュトルムカノーネ』
↓
自分に向けて『リフレク』

※3……097は、すべての敵に向けてこの攻撃を使用する

✧攻撃一覧

攻撃名/使用者 096 097	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃(A)	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
乱	肩当てのような腕で押しツブし、ダメージを与える											
通常攻撃(B)	単体	図—	—	固定値	—	120	—	0	100	○	×	×
	肩当てのような腕で押しツブし、「対象の残りHP−1」のダメージを与える											
★ボディプレス	範囲	図—	—	割合	プロテス	必中	—	100	100	○	×	×
乱	跳躍して身体で押しツブし、跳躍前の位置から半径4mの範囲内にいる敵に「対象の最大HPの5/8」のダメージを与える(※4)											
★シュトルムカノーネ	全体	図—	—	固定値	シェル	必中	—	240	100	○	×	×
	胸部を開いてエネルギー弾を放ち、1150のダメージを与える　ラーニング 魔銃弾『シュトルムカノーネ』											
★ファイア	単体	8	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	○	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★ブリザド	単体	8	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	○	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える											

※4……範囲内に敵がいない場合は、いずれかの敵にダメージを与える

攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
★サンダー	単体	8	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォータ	単体	8	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★ファイラ	単体	13	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★ブリザラ	単体	13	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダラ	単体	13	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォタラ	単体	13	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★ファイガ	単体	21	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★ブリザガ	単体	21	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダガ	単体	21	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォタガ	単体	21	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★アルテマ	全体	70	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	×	×	○
	無属性の攻撃でダメージを与える											
★デスヘル	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	×	○
	リレイズ、シェル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイスト、消費MP0状態を解除する											
★リフレク	全体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	○	○
	リフレク110効果(発生率∞)を与える											
★ホーリー	単体	12×8	聖	魔法	シェル	必中	—	100	0	×	○	○
	聖属性の攻撃でダメージを与える											

通常攻撃(A)

『ボディプレス』

『シュトルムカノーネ』

モルボル種族

098 モルボル

Malboro

通常時ライブラTEXT

毒々しい姿をしたスピラ1の嫌われ者。形がキライという声もあるが、やはり「くさい息」を受けた者の声なき叫びが決定打となったのであろう

オーバーソウル時ライブラTEXT

ただでさえ嫌なモルボルがオーバーソウルして、ますます凶悪になった。特に消化液がひどくて、アイテムも消化されてしまう

099 モルボルグレート

Great Malboro

通常時ライブラTEXT

使ってくる「くさーい息」はモルボルの「くさい息」がイイにおいに思えるほど。こんな最悪の魔物だが、異界の奥にいるので名前を知る者は少ない

オーバーソウル時ライブラTEXT

ただでさえ嫌なモルボルグレートがオーバーソウルで、ますます凶悪に。特に消化液がひどくて、アイテムも消化されてしまう

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
098 099	——	——	——	——	無効	——

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
098	30 [37]	5877 [6171]	110	61	57	14	8	73 [95]	0	0	3 [4]
099	42 [51]	12988 [19937]	152	53	68	16	12	81 [105]	0	0	3 [4]

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
098	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
099	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

ふだんは『消化液』を多用するが、何度もダメージを受けたりHPが残り少なくなると、複数の特殊効果を持つ息を吐く。オーバーソウル時は、『かぶりつく』と特定のアイテムを溶かす攻撃をおもに使うようになる。

攻略法 さまざまな特殊効果を持つ攻撃を使ってくるが、098モルボルは、よほど運が悪くないかぎり、ふつうに戦うだけで倒すことができる。099モルボルグレートも、『くさーい息』の混乱効果さえ無効化すれば、特別な戦法をとらなくても倒せるだろう。

◇通常時の行動

基本行動

098 「消化液」をくり返す

099

「くさーい息」

↓

自分の残りHPが最大値の1/3未満になっている?

- YES → 1/4「みだれうち」、1/4「かぶりつく」、2/4「消化液」
- NO → 「消化液」

攻撃に応じた行動

098 何らかの攻撃を受けた場合は、「行動変化カウント」が1増える「行動変化カウント」が10以上になっている場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、「くさい息」を使用

099 何らかの攻撃を受けた場合は、「行動変化カウント」が1増える。1「行動変化カウント」が30以上になっている、2 自分が1回以上行動している、の両方に該当する場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、「くさーい息」を使用

ステータス異常に応じた行動

099 毒状態の敵がいない場合は、1/4の確率で、「くさーい息」を使用

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

098 …行動をくり返す

- 1/6 目薬消化(※1)
- 1/6 毒消し消化(※1)
- 3/6 『かぶりつく』
- 1/6 くさい息

099

『くっさい息』
↓
- 1/13 『聖水消化』(※1)
- 1/13 『万能薬消化』(※1)
- 5/13 『かぶりつく』
- 1/13 『やまびこそう消化』(※1)
- 1/13 『目薬消化』(※1)
- 1/13 『毒消し消化』(※1)
- 3/13 『みだれうち』

残りHPに応じた行動

098 自分の残りHPが最大値の1/2以下になっている場合は、『くっさい息』を使用(1回かぎり)

099 1 自分の残りHPが最大値の1/10以下になっている、2 オーバーソウル後に自分が1回以上行動している、の両方に該当する場合は、『くっさい息』を使用(1回かぎり)

※1 1 アイテムシューターがいる、2 消化する対象のアイテムをユウナたちが7個以下しか持っていない、のどちらかに該当する場合は、「かぶりつく」

◇攻撃一覧

特殊技名/使用者 098 099	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
消化液	単体	固16	—	物理	プロテス	必中	—	80	80	△	×	×
	触手から消化液を飛ばし、防御力を無視したダメージと複数の特殊効果(※2)を与える											
★みだれうち	範囲	固10	—	物理	シェル	必中	—	60	80	△	×	×
	触手から消化液を飛び散らし、前方120度の範囲内にいる敵に防御力を無視したダメージと複数の特殊効果(※3)を与える											
★くさい息	範囲	—	—	—	—	必中	—	100	80	△	×	×
	悪臭がする息を吐き、前方120度の範囲内にいる敵に複数の特殊効果(※4)を与える ラーニング 魔銃弾『くさい息』											
★くさーい息	範囲	—	—	—	—	必中	—	100	80	△	×	×
	腐臭がする息を吐き、前方120度の範囲内にいる敵に複数の特殊効果(※5)を与える ラーニング 魔銃弾『くさい息』											
★くっさい息	範囲	—	—	—	—	必中	—	80	100	△	×	×
	屍臭がする息を吐き、前方120度の範囲内にいる敵に耐えがたい効果(発生率120)を与える											
★かぶりつく	単体	固32	—	物理	プロテス	必中	—	0	80	×	×	×
	対象を飲みこんで、防御力を無視したダメージと複数の特殊効果(※3)を与える											
★毒消し消化	単体	固4	—	物理	プロテス	必中	—	20	100	×	×	×
	消化液を飛ばし、防御力を無視したダメージを与えつつ、ユウナたちが所持している毒消しを1個減らす											
★目薬消化	単体	固4	—	物理	プロテス	必中	—	20	100	×	×	×
	消化液を飛ばし、防御力を無視したダメージを与えつつ、ユウナたちが所持している目薬を1個減らす											
★やまびこそう消化	単体	固4	—	物理	プロテス	必中	—	20	100	×	×	×
	消化液を飛ばし、防御力を無視したダメージを与えつつ、ユウナたちが所持しているやまびこそうを1個減らす											
★聖水消化	単体	固4	—	物理	プロテス	必中	—	20	100	×	×	×
	消化液を飛ばし、防御力を無視したダメージを与えつつ、ユウナたちが所持している聖水を1個減らす											
★万能薬消化	単体	固4	—	物理	プロテス	必中	—	20	100	×	×	×
	消化液を飛ばし、防御力を無視したダメージを与えつつ、ユウナたちが所持している万能薬を1個減らす											

※2 攻撃力1ダウン+魔力1ダウン+防御力2ダウン+魔法防御2ダウン効果(すべて防御不能)
※3 攻撃力1ダウン+魔力1ダウン+防御力1ダウン+魔法防御1ダウン効果(すべて防御不能)
※4 沈黙(発生率30)+暗闇(発生率30)+毒(発生率30)+カース(発生率50)+スロウ100(発生率80)効果
※5 沈黙(発生率90)+暗闇(発生率90)+毒(発生率90)+混乱133(発生率90)+バーサク133(発生率15)+カース(発生率90)+スロウ100(発生率100)効果

ボム種族

100 ボム

通常時ライブラTEXT
炎の力を持つ魔物　体内では炎か燃えさかっているので、衝撃を与えると爆発するという

オーバーソウル時ライブラTEXT
炎の力を持つ魔物　体内では炎が燃えさかっているので、衝撃を与えると爆発するという

101 デトネイター

通常時ライブラTEXT
炎の力を持つ魔物　体内では炎か燃えさかっているので、衝撃を与えると爆発するという

オーバーソウル時ライブラTEXT
炎の力を持つ魔物。体内では炎が燃えさかっているので、衝撃を与えると爆発するという

102 ボルケーノ

通常時ライブラTEXT
炎の力を持つ魔物　体内では炎か燃えさかっているので、衝撃を与えると爆発するという

オーバーソウル時ライブラTEXT
炎の力を持つ魔物　体内では炎か燃えさかっているので、衝撃を与えると爆発するという

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
100	2 [3]	140 [545]	265	15 [17]	12	29	2	48 [53]	0	0	1
101	24 [29]	1860 [7220]	423	31	21	52	3	58 [64]	0	0	1
102	37 [44]	6210 [10840]	488	42	5	54	8	79 [80]	0	0	1

◇属性との相性

No.	炎	冷	雷	水	重力	聖
100	吸収	弱点	—	弱点	—	—
101	吸収	弱点	—	—	無効	—
102	吸収	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
100	睡眠、混乱、バーサク、カース
101	睡眠、沈黙、混乱、バーサク、カース、ディレイ、割合ダメージ
102	睡眠、沈黙、混乱、バーサク、カース、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

基本的には、体当たりによる攻撃か、炎属性または無属性の魔法を使うのみ。しかし、ダメージを2回以上受けるたびに『巨大化』で身体を大きくして、最後には、相手をまきこんで自爆をはかる。

攻略法 敵に自爆されないよう、ダメージが大きい攻撃を使って6回以下の攻撃回数で倒そう。ただし、その逆に、多くの攻撃をチェインで当てるのもひとつの手。1回のチェイン中に攻撃を何発当てても、チェインが途切れたあとに、敵はカウンターでの行動を1回実行するのみだからだ。なお、オーバーソウル時の102ボルケーノは『フレア』を使ってくるため、味方をリフレク状態にしたほうが安全。敵の炎属性の魔法まで反射し、吸収されてしまうが、反射した『フレア』によって与えるダメージ量のほうがはるかに大きい。敵の魔法によるダメージなら、何回当てても巨大化されないというメリットもある。

⬅自爆されると、こちらか大ダメージを受けるうえ、自爆した敵からはEXPもアイテムも得られない

➡ふきとばし効果でバトルから除外するのもひとつの手　ダメージを与えないので、失敗しても巨大化されずにすむ

◇通常時の行動

基本行動

100 101 以下の行動をくり返す

1/2 100 ファイア
101 ファイラ

1/2 通常攻撃

102 以下の行動をくり返す

1/3 ファイカ

2/3 死の宣告状態ではない敵に向けて「ちくたくボン!」(すべての敵が死の宣告状態になっている場合は「ファイガ」)

攻撃に応じた行動

敵の攻撃でダメージを受けた場合は、「行動変化カウント」が1増える
「行動変化カウント」が2以上になっている場合は、カウンターで以下の行動を実行し、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになる

「巨大化」を2回使用した?

YES:
100 「とかん!」を使用し、消滅(※1)
101 「とかーん!」を使用し、消滅(※1)
102 「とっかーん!」を使用し、消滅(※1)

NO: 「巨大化」を使用し、身体を1段階大きくする

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

1/3 100 「ファイラ」
101 「ファイカ」
102 「フレア」

1/3 100 「2連攻撃」
101 「4連攻撃」
102 「6連攻撃」

1/3 100 すべての敵に向けて「ファイア」
101 すべての敵に向けて「ファイラ」
101 すべての敵に向けて「ファイカ」

攻撃に応じた行動

敵の攻撃でダメージを受けた場合は、「行動変化カウント」が1増える
「行動変化カウント」が2以上になっている場合は、カウンターで以下の行動を実行し、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになる

通常時とオーバーソウル時で「巨大化」を合計2回使用した?

YES: 「とかん!」を使用し、消滅(※1)

NO: 「巨大化」を使用し、身体を1段階大きくする

※1……消滅しないこともある(100が沈黙状態ならほぼ確実に消滅しない)

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者 (100 101 102)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	16	──	物理	プロテス	120	5	0	100	○	×	×
	突進して体当たりし、ダメージを与える											
★2連攻撃	ランダム	12×2	──	物理	プロテス	必中	──	0	0	○	×	×
	通常攻撃の動作を2回連続で行なう											
★4連攻撃	ランダム	12×4	──	物理	プロテス	必中	──	0	0	○	×	×
	通常攻撃の動作を4回連続で行なう											
★6連攻撃	ランダム	12×6	──	物理	プロテス	必中	──	0	0	○	×	×
	通常攻撃の動作を6回連続で行なう											
★ちくたくボン!	単体	16	──	物理	プロテス	120	5	0	100	○	×	×
	突進して体当たりし、ダメージと死の宣告5効果(発生率∞)を与える											
巨大化	自分	──	──	──	──	必中	──	0	0	○	×	×
	身体をひとまわり巨大化させ、エネルギーをたくわえる											
★とかん!	単体	──	炎	固定値	──	必中	──	0	0	△	×	×
	たくわえたエネルギーを爆発させ、「対象の残りHP－1」のダメージを与える											
★とかーん!	単体	──	炎	固定値	──	必中	──	0	0	△	×	×
	たくわえたエネルギーを爆発させ、1800のダメージを与える											
★とっかーん!	単体	──	炎	固定値	──	必中	──	0	0	△	×	×
	たくわえたエネルギーを爆発させ、2500のダメージを与える											
★ファイア	単体	7 [8]	炎	魔法	シェル	必中	──	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを4消費											
★ファイラ	単体	12 [13]	炎	魔法	シェル	必中	──	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを12消費											
★ファイガ	単体	19 [21]	炎	魔法	シェル	必中	──	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											
★フレア	単体	55	──	魔法	シェル	必中	──	100	0	△	○	○
	無属性の攻撃でダメージを与える											

鉄巨人種族

104 ウルフラマイター

通常時ライブラTEXT

機械のようだが、幻光虫がヨロイにとりついて動かしている魔物で 中身は空っぽ すごく強いが、暗闇状態になるとめっぽう弱い

オーバーソウル時ライブラTEXT

怒りのヨロイと化した魔物 オーバーソウルしたときに何かおきたのか、白魔導士に対して執着心をみせて集中的に攻撃するので大変

103 鉄巨人

通常時ライブラTEXT

機械のようだが、幻光虫がヨロイにとりついて動かしている魔物で、中身は空っぽ 物理攻撃は効きにくいが魔法にはめっぽう弱い

オーバーソウル時ライブラTEXT

怒りのヨロイと化した魔物 オーバーソウルしたときに何かおきたのか、白魔導士に対して執着心をみせて集中的に攻撃するので大変

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
103 104	—	—	—	—	無効	—

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
103	7 [8]	222 [233]	0	48	1 [4]	152 [155]	2	93 [121]	0	0	1
104	28 [34]	2044 [2046]	0	87	0 [1]	200	120	79 [103]	0	0	1

◇無効化する特殊効果

No.	
103	石化、沈黙、毒、【混乱】、【バーサク】、カーズ、ストップ、準備中断、割合ダメージ
104	即死、石化、睡眠、沈黙、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、割合ダメージ

攻撃を一定の順番でくり出すのみだが、103鉄巨人は残りHPが少なくなったときに、104ウルフラマイターは暗闇状態になったときに行動パターンを変える。オーバーソウル時は、使う攻撃をランダムで決めるようになるほか、白魔導士を狙っての攻撃や、魔法を使い出す。

攻略法 防御力は高いものの、HPが低いので、「戦う」を主体にチェインを狙うだけでも十分だろう。安全にいくなら、味方全員をプロテス+回避10アップ状態にするといい。オーバーソウルされた場合は、味方をこまめにリフレク状態にして「デスペル」を誘うのも有効。

←103鉄巨人に対しては、敵を睡眠状態や暗闇状態にしつつ戦ったり、魔法でダメージを与える手もある

◇通常時の行動

基本行動

103

- 通常攻撃(B)
- ↓
- 通常攻撃(B)
- ↓
- 通常攻撃(B)(自分の残りHPが最大値の1/3未満になっている場合は「なぎはらい」)
- (最初に戻る)

104

- 通常攻撃(B)(自分が暗闇状態になっている場合は「なぎはらい」)
- ↓
- 「かぶと割り(A)」(自分が暗闇状態になっている場合は「かぶと割り(B)」)
- (最初に戻る)

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

行動❶の内容

残りHPに応じた行動

103 自分の残りHPが最大値の3／10以下になっている場合は、1／4の確率で、自分に向けて「ケアルラ」を使用

104 自分の残りHPが最大値の1／10以下になっている場合は、1／4の確率で、自分に向けて「ケアルガ」を使用

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者（103・104）	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃（A）	単体	16	―	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
104：バ	跳躍して武器を振り下ろし、ダメージを与える。バーサク状態のときのみ使用											
通常攻撃（B）	単体	19	―	物理	プロテス	75	30	0	100	○	×	×
103：乱バ　104：乱	跳躍して武器を振り下ろし、ダメージと弱ディレイ効果（発生率∞）を与える											
★なぎはらい	全体	9	―	物理	プロテス	必中	―	0	100	○	×	×
103：乱　104：乱	跳躍して武器でなぎ払い、ダメージを与える											
★かぶと割り（A）	単体	―	―	割合	プロテス	120	―	120	80	△	×	×
104：乱	大きく跳躍して武器を振り下ろし、「対象の最大HPの5／8」のダメージを与える											
★かぶと割り（B）	単体	―	―	割合	プロテス	10	―	120	80	△	×	×
104：乱	大きく跳躍して武器を振り下ろし、「対象の最大HPの5／8」のダメージを与える											
★白魔導士キライ	単体	32	―	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
	白魔導士に向けて、通常攻撃の動作でダメージを与える											
★ファイラ	単体	13	炎	魔法	シェル	必中	―	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★ブリザラ	単体	13	氷	魔法	シェル	必中	―	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダラ	単体	13	雷	魔法	シェル	必中	―	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォタラ	単体	13	水	魔法	シェル	必中	―	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★ファイガ	単体	21	炎	魔法	シェル	必中	―	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★ブリザガ	単体	21	氷	魔法	シェル	必中	―	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダガ	単体	21	雷	魔法	シェル	必中	―	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォタガ	単体	21	水	魔法	シェル	必中	―	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★ケアルラ	単体	31	―	魔法回復	シェル	必中	―	60	0	△	○	○
	HPを回復する											
★ケアルガ	単体	38	―	魔法回復	シェル	必中	―	60	0	△	○	○
	HPを回復する											
★デスペル	単体	―	―	―	シェル	必中	―	60	0	△	×	○
	リレイズ、シェル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイスト、消費MP0状態を解除する											

クモ種族

105 ボリスパイダー

通常時ライブラTEXT
ガガゼト山の遺跡でスフィアを守る魔物。ねばつく糸で相手の動きを止めて攻撃する

オーバーソウル時ライブラTEXT
ガガゼト山の遺跡にいる魔物。糸を吐いて相手の動きを止めて攻撃してくるだけでなく、バトル中に、だんだん強くなるなんて反則だ

106 アラーネア

通常時ライブラTEXT
さまざまな厄介ごとを押しつける糸を吐きつけたあとで殴りかかってくるクモ。こいつを倒せないなら帰った方がいい

オーバーソウル時ライブラTEXT
オーバーソウルしたことにより、魔法も多用するようになったか、最大の攻撃はキルに対するもので、やられた悲しさはハンパではない

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
105	弱点	弱点	—	—	—	—
106	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	効果
105	即死、睡眠、毒、混乱、バーサク、カーズ、ストップ、死の宣告
106	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
105	8 [14]	480 [804]	0	16 [18]	2	3	1	95 [124]	0	0	3 [4]
106	52 [62]	18280 [33394]	178	74 [104]	63 [93]	44	12	72 [115]	0	0	16 [20]

各種の通常攻撃や「かみつき」をくり返しつつ、特定のタイミングで、「ネバネバ」などの粘液による攻撃を行なう。オーバーソウル時は時間経過で攻撃力や魔力が上がるほか、106 アラーネアは魔法を使いはじめる。

攻略法 105 ボリスパイダーに対しては、敵を暗闇状態や攻撃力ダウン状態にしつつ、炎属性や氷属性の攻撃をおもに使っていこう。106 アラーネアに対しては、「ストップ防御」を持ち、味方を防御力10アップ状態に(オーバーソウルされたら、リフレク状態も追加)して戦うといい。なお、オーバーソウルされると、敵は「だんだん○○アップ」を使い、時間の経過とともに強くなっていく。戦いをあまり長引かせないこと。

←「ネバネバ」で味方の誰かがストップ状態になったら、使う攻撃を「戦う」だけにすると、短時間で解除される。

←「10000キルたたきつぶす」を使われたくない場合は、最低でもひとりのトレスをサムライかキャンプファイアにしておこう

◇通常時の行動

基本行動

105

- 通常攻撃(A)
- ↓ 通常攻撃(A)
- ↓ 通常攻撃(A)
- →「ネバネバ」
- ↓ 行動❶（繰り返し）

106

- 行動❶
- ↓ 行動❶
- ↓ 行動❶
- →行動❶
- ↓「ネチョネチョ」
- →最初の行動❶に戻る

行動❶の内容

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

105

- 「だんだん攻撃力アップ！」
- ↓「かんせつしばり」
- ↓ 通常攻撃(A)（繰り返し）

106

- 「だんだん攻撃力・魔力アップ！」
- ↓「かんせつしばり」
- ↓ 以下を繰り返し

残りHPに応じた行動

自分の残りHPが最大値の1/10以下になっている場合は、「かんせつしばり」を使用(1回かぎり)

106 自分の残りHPが最大値の1/2未満になっている場合は、「10000ギルたたきつぶす」(※1)を使用(1回かぎり)

※1……1 サムライがいる、2 ギャンブラーがいる、3 ユウナたちの所持ギルが70000ギル以下、のいずれかに該当する場合は、通常攻撃(B)

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃(A)	単体	16×2	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
	左右の前脚で引っかき、ダメージを2回与える											
通常攻撃(B)	単体	8×2	—	物理	プロテス	200	5	0	100	○	×	×
	左右の前脚で引っかき、ダメージを2回与える											
かみつき	単体	32	—	物理	—	必中	—	30	180	×	×	×
	対象をくわえこんで噛んだのち吐き出し、防御力を無視したダメージを与える											
★ネバネバ	範囲	—	—	固定値乱数	—	必中	—	0	10	△	×	×
	口からクモの糸を吐き、前方90度の範囲内にいる敵に46～52のダメージとストップ20効果(発生率40)を与える											
★ネチョネチョ	範囲	—	—	固定値乱数	—	必中	—	0	10	△	×	×
	口からクモの糸を吐き、前方90度の範囲内にいる敵に140～158のダメージと複数の特殊効果(※2)を与える											
★かんせつしばり	範囲	2	—	物理	—	必中	—	0	100	△	×	×
	口からクモの糸を吐き、前方90度の範囲内にいる敵にダメージとストップ40効果(発生率∞)を与える											
★だんだん攻撃力アップ！	自分	—	—	—	プロテス	必中	—	0	50	△	×	×
	約1.6秒が経過するたびに攻撃力が1上昇する、という特性を得る											
★だんだん攻撃力・魔力アップ！	自分	—	—	—	プロテス	必中	—	0	50	△	×	×
	約1.6秒が経過するたびに攻撃力と魔力が1ずつ上昇する、という特性を得る											
★10000ギルたたきつぶす	単体	2×2	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
	左右の前脚で引っかき、ダメージを2回与えつつユウナたちの所持金を10000ギル減らす											
★ファイガ	単体	21	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★ブリザガ	単体	21	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダガ	単体	21	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォタガ	単体	21	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											

※2……毒(発生率∞)＋ストップ25(発生率∞)＋攻撃力1ダウン(防御不能)＋魔力1ダウン(防御不能)効果

機士種族

107 ゼロ式機士

通常時ライブラTEXT

新エボン党が使う魔導機械。攻撃力・防御力に優れているので、重要施設の守りにつけられている。数が少ない秘蔵品

オーバーソウル時ライブラTEXT

魔導機械のオーバーソウル。時間とともにモードを変更して、いろいろな種類のロケットパンチを使ってくる

108 99式機士

通常時ライブラTEXT

新エボン党が使う魔導機械。攻撃力・防御力に優れているので、重要施設の守りにつけられている。数が少ない秘蔵品

オーバーソウル時ライブラTEXT

魔導機械のオーバーソウル。怒りに任せた行動をしてくるかと思わせておいて、相手の行動を見てから対応する意外な作戦家

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
107 108	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
107	即死、石化、睡眠、[沈黙]、[毒]、混乱、バーサク、[カーズ]、ストップ、死の宣告、準備中断、割合ダメージ
108	即死、石化、睡眠、[沈黙]、[毒]、混乱、バーサク、[カーズ]、スロウ、ストップ、死の宣告、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
107	11 (13)	1935 (4831)	0	74	0	104	3	62 (74)	0	0	2 (3)
108	18 (22)	2775 (6838)	0	92	0	71 (81)	62	50 (60)	0	0	2 (3)

射出機能つきの巨大な腕で攻撃を行なう。機械でありながらオーバーソウル可能で、そのさいには『ブラストパンチ』に特定の効果を持たせるなどの能力を得る。

攻略法 味方全員をプロテス状態にして、HPの回復を優先しながら戦おう。使う攻撃は、退治弾『機人退治』が有効だが、『戦う』も十分に効果的で、下の写真の要領で一方的にダメージを与えることも可能。ちなみに、重そうな外見に反して、ふきとばし効果もそこそこ通用する。

←約1秒強の間隔でひとりずつ『戦う』を実行すると、それだけでチェインが成立し、敵をひるませつづけることができる。

◇通常時の行動

基本行動

107 以下の行動をくり返す

- 2/24「ダブルアタック」
- 6/24 通常攻撃(B)
- 6/24 残りHPが一番少ない敵に向けて「ダブルアタック」
- 5/24 一番遠くにいる敵に向けて「ブラストパンチ」
- 3/24 残りHPが一番多い敵に向けて「ダブルアタック」
- 2/24 通常攻撃(A)

108 以下の行動をくり返す

- 1/3 残りHPが一番少ない敵に向けて通常攻撃(B)
- 1/3 残りHPが一番多い敵に向けて「ダブルアタック」
- 1/3 一番遠くにいる敵に向けて「ブラストパンチ」

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

107

1/6『モード＝バイオ』
2/6 通常攻撃(B)
1/6『モード＝サイレス』
1/6『ブラストパンチ』 1/6『ダブルアタック』

『ブラストパンチ(バイオ)』 『ブラストパンチ(サイレス)』
『ブラストパンチ(バイオ)』 『ブラストパンチ(サイレス)』
『ブラストパンチ(バイオ)』 『ブラストパンチ(サイレス)』

『モードOFF』
行動❶
行動❶

108

3/24『モード＝カーズ』
8/24 通常攻撃(B)
3/24『モード＝バイオ』
3/24『モード＝サイレス』
3/24『ブラストパンチ』 4/24『ダブルアタック』

『ブラストパンチ(カーズ)』 『ブラストパンチ(バイオ)』 『ブラストパンチ(サイレス)』
『ブラストパンチ(カーズ)』 『ブラストパンチ(バイオ)』 『ブラストパンチ(サイレス)』
『ブラストパンチ(カーズ)』 『ブラストパンチ(バイオ)』 『ブラストパンチ(サイレス)』

『モードOFF』
行動❶
行動❶

行動❶の内容

1/3『ダブルアタック』
2/3 通常攻撃(B)

残りHPに応じた行動

108 1 残りHPが最大値の3／10未満になっている、2 何らかの攻撃を6回受けた、の両方に該当する場合は、カウンターで、『モード＝コピー』を使用(1回かぎり)

ステータス異常に応じた行動

108 1『モード＝コピー』を使用した、2 リフレク状態の敵がいる、の両方に該当する場合は、すべての敵に向けて『デスペル』を使用

攻撃に応じた行動

108 1『モード＝コピー』を使用した、2 最後に受けた敵の攻撃がコピー可能な攻撃(下記参照)だった、の両方に該当する場合は、最後に攻撃してきた敵に向けて、受けたものと同じ攻撃を使用

108 1『モード＝コピー』を使用した、2 最後に受けた行動が「コピー不可能な攻撃」「リフレク状態によって反射された自分の攻撃」「残りHPや残りMPが増減する効果」のいずれかだった、の両方に該当する場合は、行動❶を実行

◇コピー可能な攻撃

- ●『MP吸収』
- ●魔銃弾『インサニティサン』
- ●妖術系のアビリティ(『暗黒の空』以外)
- ●黒魔法系のアビリティ
- ●白魔法系のアビリティ(『レイズ』『アレイズ』『リレイズ』以外)

✧『モード＝[illegible]』(『モード＝コピー』以外)後の『ブラストパンチ([illegible])』の使用回数は、通常は3回だが、1／4の確率で4回になる

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 107 108	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃(A)	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	走り寄って片腕でなぐり、ダメージを与える											
通常攻撃(B)	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	走り寄って片腕でなぐり、ダメージを与える。実行中は攻撃を受けてもひるまない点が、通常攻撃(A)とのちがい											
★ブラストパンチ	単体	図—	—	割合	—	必中	—	120	80	×	×	×
	腕を射出して、「対象の最大HPの1／2」のダメージと強ディレイ効果(発生率∞)を与える											
★ダブルアタック	単体	図15×2	—	物理	プロテス	必中	—	0	100	○	×	×
	走り寄って両腕でなぎ払い、ダメージを2回与える											
★ブラストパンチ(カーズ)	単体	図—	—	割合	—	必中	—	120	100	[illegible]	×	×
	腕を射出して、「対象の最大HPの1／8」のダメージとカーズ(発生率120)＋強ディレイ(発生率∞)効果を与える											
★ブラストパンチ(サイレス)	単体	図—	—	割合	—	必中	—	120	100	[illegible]	×	×
	腕を射出して、「対象の最大HPの1／8」のダメージと沈黙(発生率120)＋強ディレイ(発生率∞)効果を与える											
★ブラストパンチ(バイオ)	単体	図—	—	割合	—	必中	—	120	100	[illegible]	×	×
	腕を射出して、「対象の最大HPの1／8」のダメージと毒(発生率120)＋強ディレイ(発生率∞)効果を与える											
★モード＝カーズ	自分	—	—	—	—	必中	—	0	50	○	×	×
	『モードOFF』を使用するまでのあいだ、『ブラストパンチ(カーズ)』を使用可能にする											
★モード＝サイレス	自分	—	—	—	—	必中	—	0	50	○	×	×
	『モードOFF』を使用するまでのあいだ、『ブラストパンチ(サイレス)』を使用可能にする											
★モード＝バイオ	自分	—	—	—	—	必中	—	0	50	○	×	×
	『モードOFF』を使用するまでのあいだ、『ブラストパンチ(バイオ)』を使用可能にする											
★モード＝コピー	自分	—	—	—	—	必中	—	0	50	○	×	×
	コピー可能な攻撃(上記)を受けたとき、その攻撃でやり返すことを可能にする											
★モードOFF	自分	—	—	—	—	—	—	0	100	○	×	×
	『モード＝[illegible]』(『モード＝コピー』以外)を解除する											
★デスペル	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	[illegible]	×	[illegible]
	リレイズ、シェル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイスト、消費MP0状態を解除する											

マイマイ種族

109 ロックマイマイ

通常時ライブラTEXT

背中の甲羅はスピラで最も硬い物質だと言われている　これでも成長途中だが、マトモな攻撃では倒すのは不可能である

オーバーソウル時ライブラTEXT

出会った敵にはいきなり「ヌメヌメ」でドレスアップを強要してその間に攻撃してくる　なんて、きっとキライになるだろう

110 マウントマイマイ

通常時ライブラTEXT

非常に硬い背中のカラのおかげで防御力は高い　とはいえ、すんごい攻撃なら、そのカラを壊せるらしいが……本当かぁ？

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたせいか、カラの硬さが増している。ここまで硬ければ、もう、わらいながら戦い続けるしかない

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
109 110	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
109	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、防御力変化、魔法防御変化、死の宣告、割合ダメージ
110	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
109	24 [31]	4700 [4935]	82	71 [78]	68	72	46	72 [94]	0	0	3 [4]
110	96 [99]	343280 [360444]	170	152	163	122	122	155 [202]	0	0	8 [10]

オーバーソウル時の110マウントマイマイが自分の残りHPに応じて行動を変えていく以外は、行動パターンはかなりシンプル。なお、110マウントマイマイはつねにシェル+プロテス状態になっている。

攻略法 109ロックマイマイに対しては、通常時なら敵が使う攻撃でHPがつきることはないので、「戦う」をくり返すだけでも勝てる。オーバーソウルされた場合は、HPを回復しつつ戦うこと。110マウントマイマイに対しては、「回避カウンター」を持つバーサーカーか、リザルトプレート『希望の光』のすべてのゲートを通過したシーフで戦うのがオススメ。109ロックマイマイを何体か倒して敵をオーバーソウルさせれば、『メガトンプレス』を使ってこなくなり、かなり安全に戦える。「サンダガ」と「フレア」には、『オートリフレク』で対処しよう。ちなみに、ライブラTEXTを見るかぎりでは、こちらの攻撃で敵のカラを壊せそうに思えるが、実際には不可能だ。

⬅109ロックマイマイが使う通常攻撃(A)は、こちらの残りHPが3以下だと、ダメージ量がゼロになる

➡「メガトンプレス」は「鉄壁」でダメージを1にできるが、それを狙って実行しつづけるのはとても難しい

◇通常時の行動

基本行動

109 通常攻撃(A)をくり返す

110 以下の行動をくり返す

1/4「メガトンプレス」
2/4 通常攻撃(B)
1/4「ヘトヘト」

基本行動

109

「ヌメヌメ」
↓
「グラビデ」
↓
1/5「ヌメヌメ」
4/5 通常攻撃(A)

◇オーバーソウル時の行動

110 以下の行動をくり返す

自分の残りHPは最大値の何分のいくつになっている?

14/20より上
1/5「フレア」
1/5「サンダガ」
3/5 通常攻撃(B)

5/20より上、14/20以下
1/5「ヌメヌメ」
4/5 通常攻撃(B)

5/20以下
1/5 すべての敵に向けて「フレア」
1/5 すべての敵に向けて「サンダガ」
2/5 通常攻撃(B)
1/5「ヌメヌメ」

残りHPに応じた行動

110 自分の残りHPが下の表の数値になっている場合は、表内の行動を実行(それぞれ1回かぎり)

残りHP	行動
最大値の14/20より上	「ヌメヌメ」
最大値の5/20より上、14/20以下	「グラビデ」
最大値の1/20より上、5/20以下	「グラビデ」
最大値の1/20以下	「うらみのマイマイ」

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者 (109 110)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃(A)	単体	割 —	—	割合	プロテス	必中	—	0	100	○	×	×
	口を開いて舌で突き、「対象の残りHPの5/16」のダメージを与える											
通常攻撃(B)	単体	物32	—	物理	プロテス	200	15	0	100	○	×	×
	口を開いて舌で突き、ダメージを与える											
★ヌメヌメ	単体	物4	—	物理	シェル	95	10	120	100	△	×	×
	ヌメヌメした液体を吐き、ダメージと離かえたい効果(発生率∞)を与える											
★ヘトヘト	単体	割 —	—	割合	—	必中	—	80	80	△	×	×
	ヘトヘトした液体を吐き、対象の残りMPをゼロにするダメージと毒効果(発生率∞)を与える											
★うらみのマイマイ	単体	物5	—	物理	プロテス	必中	—	0	100	○	×	×
	口を開いて舌で突き、ダメージと沈黙+暗闇+毒+混乱133効果(すべて発生率∞)を与える											
★メガトンプレス	単体	物254	—	物理	プロテス	必中	—	80	80	△	×	×
	アゴでのしかかり、防御力を無視したダメージを与える											
★グラビデ	全体(※1)	—	重力	割合	シェル	必中	—	80	0	△	×	○
	「対象の残りHPの1/4」のダメージを与える											
★サンダガ	単体	21	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★フレア	単体	55	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	△	○	○
	無属性の攻撃でダメージを与える											

※1 ……いずれかの敵にしか当たらないこともある

通常攻撃(B)

「ヌメヌメ」

ジオ種族

111 ジオパラウド

通常時ライブラTEXT
アンダーヘベルを守護する魔物　近づく敵を倒すことが使命らしい。巨体を持つが直接攻撃はしてこず、魔法攻撃をしてくるのがなんともイヤ

オーバーソウル時ライブラTEXT
オーバーソウルしたせいか、遠くからの魔法攻撃だけではなく、巨体での直接攻撃をしてくるようになってキツイ

✧主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
111	17 [24]	4420 [6641]	9999	62	1 [12]	38	62	74 [96]	0	0	0

✧属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
111	—	—	—	—	無効	弱点

✧無効化する特殊効果

111	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、[攻撃力変化]、死の宣告、割合ダメージ

通常時は、一定の順番で魔法を使用。オーバーソウル時は、ランダムで通常攻撃か魔法を使うほか、時間の経過とともに攻撃力が上がっていく。

攻略法 味方全員をリフレク状態にしつつ戦えば、負けることはまずない。オーバーソウルされたときは、さらに味方を回避10アップ状態にすると、より安全だ。リフレク状態にする手段がない場合は、かわりにシェル状態にして、HPの回復を優先しながら戦うこと。

✧通常時の行動

基本行動

すべての敵に向けて「サンダガ」
↓
すべての敵に向けて「ウォタガ」
↓
すべての敵に向けて「ファイガ」
↓
すべての敵に向けて「ブリザガ」
（→最初に戻る）

※どの行動からはじめるかは、バトル開始時にランダムで決定

残りMPに応じた行動

自分の残りMPが24以下になっている場合は、残りMPが一番多い敵に向けて「アスピル」を使用

✧オーバーソウル時の行動

基本行動

「だんだん攻撃力アップ!」
↓
- 1/5 すべての敵に向けて「ウォタガ」
- 1/5 すべての敵に向けて通常攻撃
- 1/5 すべての敵に向けて「サンダガ」
- 1/5 すべての敵に向けて「ファイガ」
- 1/5 すべての敵に向けて「ブリサガ」

✧攻撃一覧

攻撃名／使用者 111	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	ヒレでアッパーをくり出し、ダメージを与える											
★だんだん攻撃力アップ!	自分	—	—	—	プロテス	必中	—	0	50	[illegible]	×	×
	約1.6秒が経過するたびに攻撃力が1上昇する、という特性を得る											
★アスピル	単体	図—	—	割合	—	必中	—	60	60	[illegible]	×	[illegible]
	MPを「対象の残りMPの3／16」吸収する											
★ファイガ	単体	図19 [21]	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	[illegible]	○	[illegible]
	炎属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											
★ブリザガ	単体	図19 [21]	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	氷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											
★サンダガ	単体	図19 [21]	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	[illegible]	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											
★ウォタガ	単体	図19 [21]	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	水属性の攻撃てダメージを与える。通常時のみMPを24消費											

112 護法のガーディアン

通常時ライブラTEXT

アンダーヘベルを守護する魔物。近づく敵を倒すことが使命らしい。直接攻撃をすることなく、多彩な魔法攻撃をしてくるので怖い

オーバーソウル時ライブラTEXT

魔法攻撃だけでなく、直接攻撃もしてくるが、戦いが長引くと、魔法中心に作戦を変えて、おまけに威力を上げて攻撃してくる

✧主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
112	21 (33)	3680 (7864)	9999	32 (78)	34	62	38	63 (82)	0	0	0

✧属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
112	―	―	―	―	無効	弱点

✧無効化する特殊効果

No.	特殊効果
112	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、【魔力変化】、【死の宣告】、割合ダメージ

通常時は「グラビデ」や「バイオ」などを、オーバーソウル時は「ファイア」や「ブリザド」などをおもに使用する。また、オーバーソウル時は、「だんだん魔力アップ！」の効果で時間の経過とともに魔力が上がっていく。

攻略法 ジオ種族への攻略法と同様に、味方全員をリフレク状態にして戦うのが安全。オーバーソウルされた場合に、味方全員を回避10アップ状態にするのが有効な点も共通だ。ちなみに、敵が待機しているときに行なう「両腕を交差させる動作」は、オーバーソウル時に使ってくる通常攻撃の動作と同じなので、敵が何もしていないのにこちらが攻撃されたかのように錯覚する。注意するほどのことではないが、覚えておこう。

⬅「テス」や「スロウ」など、やっかいな特殊効果を持つ攻撃を使ってくる。可能なら味方全員をリフレク状態にしておこう。

✧通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

- 2/15「テス」(※1)
- 5/15「グラビデ」
- 2/15「バイオ」(※1)
- 2/15「ドレイン」(※1)
- 2/15 すべての敵に向けて「スロウ」
- 2/15「アスピル」(※1)

残りMPに応じた行動

自分の残りMPが34以下になっている場合は、残りMPが一番多い敵に向けて「アスピル」を使用

※1……すべての敵がリフレク状態になっている場合は、何もしない

✧オーバーソウル時の行動

基本行動

「だんだん魔力アップ！」

↓

以下の行動のいずれかをランダムで使用

※自分の残りHPが少ないほど、通常攻撃を使用する確率が下がる

- ●通常攻撃
- ●すべての敵に向けて「ファイア」
- ●すべての敵に向けて「ブリザド」
- ●すべての敵に向けて「サンダー」
- ●すべての敵に向けて「ウォータ」

残りHPに応じた行動

自分の残りHPが最大値の1／20以下になっている場合は、「アンチドレスフィア」を使用（1回かぎり）

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 112	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	両腕を交差して、ダメージを与える											
★だんだん魔力アップ！	自分	—	—	—	プロテス	必中	—	0	50	△	×	×
	約1.6秒が経過するたびに魔力が1上昇する、という特性を得る											
★アンチドレスフィア	全体	4	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
	両腕を交差して、ダメージと避けがたい効果(発生率120)を与える											
★スロウ	単体	—	—	—	シェル	必中	—	90	90	△	○	
	スロウ効果126(発生率130)を与える											
★アスピル	単体	—	—	割合	—	必中	—	60	60	△	×	○
	MPを「対象の残りMPの3／16」吸収する											
★ドレイン	単体	12	—	特殊魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	HPを吸収する。MPを8消費											
★グラビデ	全体	—	重力	割合	シェル	必中	—	80	0	△	×	○
	「対象の残りHPの1／4」のダメージを与える。MPを10消費											
★バイオ	単体	—	—	—	シェル	必中	—	80	0	△	○	○
	毒効果(発生率100)を与える。MPを16消費											
★デス	単体	—	—	—	シェル	必中	—	80	0	△	○	○
	即死効果(b)(発生強度18)を与える。MPを24消費											
★ファイア	単体	8	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★ブリザド	単体	8	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダー	単体	8	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォータ	単体	8	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											

通常攻撃

「アンチドレスフィア」

「デス」

イーター種族

113 チョコボイーター

Chocobo Eater

通常時ライブラTEXT

チョコボを主食とする魔物。街道や平原をさまよい、チョコボの群れを見つけると、その両腕でチョコボを捕まえて食べてしまう

オーバーソウル時ライブラTEXT

チョコボを主食とする魔物。オーバーソウルしたことで怒り心頭なのか同じ相手に連続で攻撃することがあって、参った

114 グローブイーター

通常時ライブラTEXT

元は平原にいてチョコボを主食とする魔物だったが、地震で地下に閉じ込められた結果、なんでも食べる魔物に変わってしまった

オーバーソウル時ライブラTEXT

ナキの地下にいる魔物　オーバーソウルしたことで怒り心頭なのか、特定のトレスに対して集中攻撃をすることかあるので不安だ

✧主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
113	11 [16]	2350 [2993]	230	92 [101]	27	4	4	72 [94]	0	0	8 [10]
114	48 [52]	11600 [36980]	310	142 [162]	24 [64]	38	22	82 [131]	0	0	11 [14]

✧属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
113	弱点	—	—	—	無効	—
114	—	—	—	—	無効	—

✧無効化する特殊効果

No.	特殊効果
113	即死、石化、睡眠、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ストップ、攻撃力変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
114	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ストップ、攻撃力変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

113チョコボイーターは通常攻撃(A)を、114グローブイーターは魔法を多用。オーバーソウル時はどちらも、魔法を多く使ってくるほか、特定の対象に集中攻撃を浴びせることがある。なお、114グローブイーターは、通常時にかぎりつねにリフレク状態。

攻略法 113チョコボイーターに対しては、味方全員をプロテス状態にして、炎属性の攻撃をおもに使っていこう。114グローブイーターに対しては、炎、氷、雷、水属性のうち、できるだけ多くを無効化または吸収できるように装備を整えておきたい。通常攻撃(B)を受けてHPがつきるのは避けようがないので、その場合はすぐに戦闘不能状態を解除すること。なお、オーバーソウルされたときは、どちらの敵に対しても、味方全員をリフレク+回避10アップ状態にすれば安全に戦える。

←113チョコボイーターは、チェイン中に「ファイガ」を当てると、その一連の攻撃だけで倒すことも可能だ。

←通常時の114グローブイーターはつねにリフレク状態。反射される魔法を敵に向けて直接使わないこと。

✧通常時の行動

基本行動

113 以下の行動をくり返す

- 1/20 すべての敵に向けて「ウォタラ」
- 1/20 すべての敵に向けて「サンダラ」
- 1/20 すべての敵に向けて「ブリザラ」
- 1/20 すべての敵に向けて「ファイラ」
- 16/20 残りHPが一番多い敵に向けて通常攻撃(A)

114

行動❶ → 行動❶ → 行動❶ → 行動❶ → 行動❶ → 残りHPが一番多い敵に向けて通常攻撃(B) → 行動❶へ戻る

行動❶の内容

自分の残りMPが49以下になっている?

- YES: すべての敵に向けて「アスピル」
- NO:
  - 1/4 自分に向けて「フレア」
  - 1/4 自分に向けて「ファイガ」
  - 1/4 自分に向けて「サンダガ」
  - 1/4 自分に向けて「ブリザガ」

攻撃に応じた行動

114 軽減手段がシェルの攻撃以外でダメージを受けた場合は、カウンターで、通常攻撃(C)を使用

✧オーバーソウル時の行動

基本行動

A

- 2/6 113 いずれかの敵をターゲットに選び、その敵に向けて「オレ　オマエ　ムカツク」 114 いずれかの敵のドレスをターゲットに選び、そのドレスを着た敵に向けて「オレ　ソノ　ドレス　キライ」
- 1/6 113 すべての敵に向けて「ウォタラ」 114 すべての敵に向けて「ウォタガ」
- 1/6 113 すべての敵に向けて「サンダラ」 114 すべての敵に向けて「サンダガ」
- 1/6 113 すべての敵に向けて「ブリザラ」 114 すべての敵に向けて「ブリザガ」
- 1/6 113 すべての敵に向けて「ファイラ」 114 すべての敵に向けて「ファイガ」

行動❷の内容

1「行動変化カウント」が4以上になっている、2 ターゲットに選んだのがスペシャルドレスの支援ユニット、のどちらかに該当する?

- YES: 「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、Aへ
- NO: 「行動変化カウント」が1増える

113 ターゲットを攻撃対象に選べる? 114 ターゲットのドレスを着た敵がいる?

- YES: 113 ターゲットに向けて「　　にムカついた!」(　　はターゲットの名前) 114 ターゲットのドレスを着た敵に向けて「ドレスにムカついた!」
- NO: 「行動変化カウント」が4以上になっている場合はゼロから数え直しになり、Aへ

ステータス異常に応じた行動

114 リフレク状態の敵がいる場合は、行動❷を実行することを選んだときに1/3の確率で、行動❷を実行せずにすべての敵に向けて「デスペル」を使用

✧攻撃一覧

攻撃名/使用者	113	114	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃(A)	●		単体	16	—	物理	プロテス	必中	5	0	100	○	×	×
走り寄って左コブシでなぐりつけ、防御力を無視したダメージを与える														
通常攻撃(B)		●	単体	—	—	割合	—	必中	—	0	100	○	×	×
走り寄って左コブシでなぐりつけ、「対象の最大HP」と同量のダメージを与える														
通常攻撃(C)		●	単体	16	—	物理	プロテス	必中	5	0	0	○	×	×
走り寄って左コブシでなぐりつけダメージを与えて特定のステータス異常(※1)を解除する														
★オレ　オマエ　ムカツク	●		単体	—	—	—	—	—	—	0	0	△	×	×
ユウナ、リュック、パインのいずれかにムカつき、攻撃のターゲットにする														
★ユウナにムカついた!	●		単体	16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
ユウナに通常攻撃の動作でダメージを与える														
★リュックにムカついた!	●		単体	16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
リュックに通常攻撃の動作でダメージを与える														
★パインにムカついた!	●		単体	16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
パインに通常攻撃の動作でダメージを与える														

※1……リレイズ、シェル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイスト、攻撃力アップ(ダウン)、魔力アップ(ダウン)、防御力アップ(ダウン)、魔法防御アップ(ダウン)、命中アップ(ダウン)、回避アップ(ダウン)、運アップ(ダウン)、物理無効、魔法無効、無敵、消費MP0状態

攻撃名／使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
★オレ　ソノ　ドレス　キライ	単体	—	—	—	—	—	—	0	0	△	×	×
	いずれかの対象が着ているドレスにムカつき、そのドレスをターゲットにする											
★ドレスにムカついた!	単体	16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
	ターゲットにしたドレスを着ている対象に、通常攻撃の動作でダメージを与える											
★アスピル	単体	—	—	[illegible]	—	必中	—	60	60	△	×	○
	MPを「対象の残りMPの3／16」吸収する											
★ファイラ	単体	12 [13]	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを12消費											
★ブリザラ	単体	12 [13]	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを12消費											
★サンダラ	単体	12 [13]	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを12消費											
★ウォタラ	単体	12 [13]	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを12消費											
★ファイガ	単体	19 [21]	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											
★ブリザガ	単体	19 [21]	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											
★サンダガ	単体	19 [21]	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											
★ウォタガ	単体	21	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★フレア	単体	55	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	△	○	○
	無属性の攻撃でダメージを与える。MPを54消費											
★デスペル	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	×	○
	リレイズ、シェル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイスト、消費MP0状態を解除する											

通常攻撃(A)

「オレ　オマエ　ムカツク」

「フレア」

アダマント種族

115 アダマンタイマイ
116 アダマントータス

115 アダマンタイマイ

Adamantoise

通常時ライブラTEXT

巨大な魔物で、大きさはアースウォームに負けるが、重さならスピラで一番である。巨体を使った地震攻撃をしかけてくるので困る

オーバーソウル時ライブラTEXT

巨大な魔物で、大きさはアースウォームに負けるが、重さならスピラで一番である。巨体を使った地震攻撃をしかけてくるので迷惑

116 アダマントータス

Adamantortoise

通常時ライブラTEXT

大きさはアースウォームに負けるが、重さならスピラで一番の魔物。思い出したように巨体を使った地震攻撃をしかけてくるので注意

オーバーソウル時ライブラTEXT

大きさはアースウォームに負けるが、重さならスピラで一番の魔物。思い出したように巨体を使った地震攻撃をしかけてくるので注意

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
115	37 [44]	7850 [8243]	210	45	18	133	144	111 [144]	0	0	1
116	42 [50]	14580 [25809]	270	44	20	245	245	83 [121]	0	0	3 [5]

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
115 116	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

115	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、[ハーサク]、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
116	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、[死の宣告]、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

通常時は、自分を強化しつつ通常攻撃(B)をくり返すのが基本で、オーバーソウル時は、『ゴルゴンブレス』などの範囲攻撃(→P.479)を多用するようになる。

攻略法 オーバーソウル時に使ってくる『ゴルゴンブレス』への対策として、念のため『石化防御』を持って戦おう。使う攻撃は、奥義『光弾』や魔銃弾『ジェノサイド』、合成弾『ホワイトホール』といった、敵の防御力や魔法防御を無視するものがオススメ。『リバースショット』も有効で、敵が『防御力アップ』を使うほどダメージ量が増えるというメリットもある(→P.456)。長期戦になりそうなら、味方を回避10アップ状態(オーバーソウルされた場合はプロテス状態)にするといい。

⬅『光弾』で攻撃する場合は、敵が何度か『防御力アップ』を使ったら、奥義『醒夢』で敵の防御力アップ状態を解除しよう。

⬅オーバーソウル時に敵が使ってくる『ゴルゴンブレス』や『グラウンドブレイク』は、プロテス状態でダメージを軽減可能

◇通常時の行動

基本行動

行動❶ → 行動❶ → 行動❶ → 行動❶ → 行動❶ → 行動❶ → 行動❶ → 行動❶ → 行動❶

1/3 115「アダマンブレス」 116「大地のよろめき」
2/3 115「大地のよろめき」 116「アダマンブレス」

行動❶の内容

No.	内容
115	1/4「防御力アップ」（「防御力アップ」を5回使用したあとは通常攻撃(B)） 3/4 通常攻撃(B)
116	1/6「防御力アップ」（「防御力アップ」を5回使用したあとは通常攻撃(B)） 1/6「攻撃力アップ」（「攻撃力アップ」を5回使用したあとは通常攻撃(B)） 4/6 通常攻撃(B)

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

115

「ゴルゴンブレス」

1/4「大地のよろめき」
3/4 通常攻撃(B)

116

「ゴルゴンブレス」

「グラウンドブレイク」

石化状態の敵がいる？ YES / NO

1/3「グラウンドブレイク」
2/3 通常攻撃(B)

1/4「ゴルゴンブレス」
3/4 通常攻撃(B)

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 115 116	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃(A)	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
バ	頭部で跳ね上げるようにして、ダメージを与える。バーサク状態のときのみ使用											
通常攻撃(B)	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	頭部で跳ね上げるようにして、ダメージを与える。実行中は攻撃を受けてもひるまない点が、通常攻撃(A)とのちがい											
★攻撃力アップ	自分	—	—	—	—	必中	—	20	30	△	×	×
	攻撃力2アップ効果(防御不能)を与える											
★防御力アップ	自分	—	—	—	—	必中	—	20	30	△	×	×
	防御力3アップ効果(防御不能)を与える											
★アダマンブレス	範囲	図—	炎	割合	シェル	必中	—	180	80	△	×	×
	うしろ足で立ち上がってブレスを吐き、前方120度の範囲内にいる敵に「対象の最大HPの5／8」のダメージを与える											
★ゴルゴンブレス	範囲	図—	—	割合	プロテス	必中	—	180	100	△	×	×
	うしろ足で立ち上がってブレスを吐き、前方120度の範囲内にいる敵に「対象の残りHPの1／2」のダメージと石化効果(発生率50)を与える											
★大地のよろめき	範囲	図—	—	割合	プロテス	必中	—	180	80	△	×	×
	右前足を踏みしめて地震を起こし、前方150度の範囲内にいる敵に「対象の残りHPの15／16」のダメージを与える											
★グラウンドブレイク	範囲	図—	—	割合	プロテス	必中	—	180	100	△	×	×
	右前足を踏みしめて地震を起こし、前方150度の範囲内にいる敵に「対象の残りHPの1／2」のダメージを与える											

「アダマンブレス」

「大地のよろめき」

ウェポン種族

117 アルテマウェポン
Ultima Weapon

通常時ライブラTEXT
最強と呼ばれる魔物のひとつ。いつのまにか魔力にみがきをかけ、「アルテマとは何か」を教えてくれるらしい

オーバーソウル時ライブラTEXT
オーバーソウルしたことによってパワーアップしたか、相手の攻撃を見て行動を変えるという主体性をなくした魔物

118 オメガウェポン
Omega Weapon

通常時ライブラTEXT
かつては最強の魔物だったが相次ぐ同族の出現により、最強の名を返上。しかし、そのパワーは未だ健在である

オーバーソウル時ライブラTEXT
オーバーソウルしたことによってパワーアップしている。相手の使ってくる魔法に対応したりと、いろいろ考えているようだ

119 すべてを捨てし者
Paragon

通常時ライブラTEXT
ついに出会ってしまった史上最強の魔物。データは全く不明だが、その力は天を砕き、地を割ると伝えられる

オーバーソウル時ライブラTEXT
史上最強の魔物のオーバーソウル状態なので、もうこれ以上はないという最悪の敵。どうやって倒すんだい……

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
117	82 [86]	34300 [67515]	9999	74 [84]	53 [63]	32 [82]	33 [83]	112 [155]	0	0	4 [10]
118	81 [83]	24200 [25410]	9999	68 [77]	51 [55]	43	38	109 [122]	0	0	4 [10]
119	99	200000 [210000]	9999	244	244	88	89	188 [244]	0	0	13 [16]

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
117 118 119	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
117 118	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
119	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

通常時は種類ごとに独特の行動パターンを持つが、オーバーソウル時はいずれも、攻撃を受けたかどうかと、何を受けたかによって行動を変えるのが基本になる。

攻略法 相手に応じて、下記のように戦うといい。なお、オーバーソウルされた場合は、いずれの敵に対しても、味方全員を回避10アップ状態にして『戦う』をくり返すだけで、安全に戦える。そのさい、**119** すべてを捨てし者だけはHPが残り少なくなると行動パターンが変わるが、味方の最低ひとりが『オートリフレク』を持っておけば、『テスペル』しか使ってこないので何の問題もない。

●117 アルテマウェポン

最低でも『石化防御』を持ち、味方全員をプロテス+魔法防御アップ状態にして戦うのが安全だ。『マイティガードG』を使われたら、『暗黒』や合成弾『ホワイトホール』などの無効化されない攻撃を使うか、敵の物理無効+魔法無効状態が解除されるまで攻撃をやめよう。

●118 オメガウェポン

装備で魔法防御を上げ、さらに味方をプロテス状態にして戦うといい。通常攻撃(F)を受けるとかならずHPがつきてしまうが、残念ながらそれを防ぐ手立てはない。

⬅『バニッシュメント』や『インサニティサン』への対策として、装備で魔法防御を上げておきたい。

●119 すべてを捨てし者

防御力と魔法防御を210以上にしたうえで、『混乱防御』『毒防御』を修得して『オートプロテス』を持ったHP2倍状態のダークナイトか、『オートプロテス』『リボン』を修得ずみのきぐるみ士で戦おう。使う攻撃は、ダークナイトは妖術『暗黒の空』、きぐるみ士はきぐるみ剣法『サボテンマシンガン』あたりがオススメ。『暗黒』などの軽減手段がない攻撃は、『すべての戦う者へ』を使われるので厳禁だ。なお、はじめて **119** すべてを捨てし者を倒したときは、つづけて **243** トレマとのバトルに進む。この2連戦にどうしても勝利できない場合は、**119** すべてを捨てし者とのバトルを『わいろ』やギャンブル『オメデトウ!』(ランダムスロット)で終わらせるのもやむを得ないだろう。

➡オーバーソウルした敵に『戦う』をくり返すと、通常攻撃(A)しか使ってこなくなる(**119** すべてを捨てし者は例外あり)。

⬅ダークナイトで戦う場合、HPの回復は、ハイポーション、エクスポーション、メガポーションあたりのアイテムで行なおう。

◇通常時の行動

基本行動

117 以下の行動をくり返す

- 12/384『ホワイトハイウィンド』
- 24/384 マイティガードG
- 55/384『ブレイク』
- 55/384『メテオ』
- 55/384『バニッシュメント』
- 55/384『ジャッジメント』
- 128/384 通常攻撃(B)

118

- 1/2 通常攻撃(C) / 1/2 通常攻撃(B)
- ↓
- 1/2『ジャッジメント』 / 1/2 通常攻撃(B)
- ↓
- 1/2 通常攻撃(F) / 1/2 通常攻撃(B)
- ↓
- 1/2『バニッシュメント』 / 1/2 通常攻撃(B)

119

- 1/4 通常攻撃(E) / 1/4 通常攻撃(B) / 1/4 通常攻撃(D) / 1/4 通常攻撃(C)
- ↓
- 1/2『すべての始まり』 / 1/2 通常攻撃(G)

「行動変化カウント」に応じた行動

117 「行動変化カウント」が30以上になっている場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、『インサニティサン』を使用
通常攻撃(B)を使用した場合は「行動変化カウント」が5、『ジャッジメント』『バニッシュメント』『メテオ』『ブレイク』を使用した場合は「行動変化カウント」が2増える

攻撃に応じた行動

119 軽減手段がない攻撃を受けた場合は、『すべての戦う者へ』を使用

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

- 行動可能になるまでのあいだに、1何らかの攻撃（※1）を受けた、2残りHPや残りMPが増減する効果を受けた、のどちらかに該当した？
  - YES → 「受けた攻撃は、右上の「攻撃a」のなかにあるもの？」へ
  - NO → 何もせずに待つことを開始
- 待ちはじめてから、117は約33秒以内、118は25秒以内、119は20秒以内に、1何らかの攻撃（※1）を受けた、2残りHPや残りMPが増減する効果を受けた、のどちらかに該当した？
  - YES → 「受けた攻撃は、右上の「攻撃a」のなかにあるもの？」へ
  - NO → リフレク状態の敵がいる？
    - YES → すべての敵に向けて「デスペル」
    - NO → 117 118：1/2「バニッシュメント」、1/2「ジャッジメント」／119：1/3「ジャッジメント」、1/3「すべての戦う者へ」、1/3「すべての始まり」
- 受けた攻撃は、右上の「攻撃a」のなかにあるもの？
  - YES → 受けたものと同じ攻撃を、攻撃してきた対象に向けて使用（自分の攻撃をリフレク状態で反射されて受けた場合は通常攻撃（A）を使用）
  - NO → 受けた攻撃は、右上の「攻撃b」のなかにあるもの？
    - NO → 通常攻撃（A）
    - YES →
      - 117 受けたものと同じ攻撃を、攻撃してきた対象に向けて使用（自分の攻撃をリフレク状態で反射されて受けた場合は通常攻撃（A）を使用）
      - 118 つぎに何らかの攻撃を受けるまで、すべての敵に向けて「フレア」を使用することをくり返す
      - 119 つぎに何らかの攻撃を受けるまで、「グラビデ」を使用することをくり返す

■「攻撃a」に該当する攻撃

- 「MP吸収」
- 妖術系のアビリティ（「暗黒の空」以外）
- 黒魔法系のアビリティ
- 白魔法「デスヘル」
- 白魔法「ヘイスト」
- 白魔法「ヘイスガ」
- 白魔法「ホーリー」
- 魔銃弾「インサニティサン」

■「攻撃b」に該当する攻撃

- 白魔法「ケアル」
- 白魔法「ケアルラ」
- 白魔法「ケアルガ」
- 白魔法「リジェネ」
- 白魔法「エスナ」
- 白魔法「シェル」
- 白魔法「プロテス」
- 白魔法「リフレク」
- 白魔法「フルケア」

残りHPに応じた行動

119 1自分の残りHPが最大値の1／10未満、2リフレク状態の敵がいない、の両方に該当する場合は、「ファイナルインパクト」を使用（1回かぎり）

119自分の残りHPが最大値の4／10未満になっている場合は、以下の行動を実行

- リフレク状態の敵がいる？
  - YES → すべての敵に向けて「デスペル」
  - NO → 自分の残りHPが最大値の1／10未満になっている？
    - YES → 1/5「すべての戦う者へ」、1/5「アルテマ」、1/5「すべての始まり」、1/5「ホーリー」、1/5「ジャッジメント」
    - NO → 1/8 すべての敵に向けて「ウォタガ」、1/8 すべての敵に向けて「サンダガ」、1/8 すべての敵に向けて「ブリザガ」、1/8 すべての敵に向けて「ファイガ」、4/8 通常攻撃（A）

※1……戦闘不能状態を解除する効果を持つ攻撃と、「ギャンブル」「スロット」をのぞく

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者（117 118 119）	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	持続係数	割りこみ	リフレク影響	[illegible]
通常攻撃（A）	単体	物16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	右手でなぐりつけ、ダメージを与える											
通常攻撃（B）	単体	物16	—	物理	プロテス	必中	5	0	100	○	×	×
	右手でなぐりつけ、ダメージと毒効果（発生率100）を与える											
通常攻撃（C）	単体	物16	—	物理	プロテス	必中	5	0	60	○	×	×
	右手でなぐりつけ、ダメージと魔かえたい効果（発生率∞）を与える											
通常攻撃（D）	単体	物16	—	物理	プロテス	必中	5	0	100	○	×	×
	右手でなぐりつけ、ダメージと毒（発生率∞）＋混乱133（発生率120）効果を与える											

攻撃名/通称	対象	威力	属性	タイプ	防御手段	命中率	クリティカル率	[illegible]	[illegible]	[illegible]	リフレク反射	[illegible]
通常攻撃(E)	単体	■16	—	物理	プロテス	必中	5	0	100	○	×	×
	右手でなぐりつけ、対象の防御力を無視したダメージを与える											
通常攻撃(F)	単体	■—	—	割合	—	必中	—	0	100	○	×	×
	右手でなぐりつけ、「対象の最大HP」と同量のダメージを与える											
通常攻撃(G)	単体	■16	—	物理	プロテス	必中	5	0	100	○	×	×
	右手でなぐりつけ、HPを吸収する											
★ジャッジメント	単体	■22	—	魔法	シェル	必中	—	120	80	△	×	×
	胸部にエネルギーを集束させ、それを発射してダメージを与える											
★パニッシュメント	範囲	■12	—	魔法	—	必中	—	120	80	△	×	×
	背中の羽根から無数のエネルギー弾を照射し、前方150度の範囲内にいる敵にダメージと毒効果(発生率100)を与える											
★すべての始まり	範囲	■44	—	魔法	—	必中	—	120	80	△	×	×
	背中の羽根から無数のエネルギー弾を照射し、前方150度の範囲内にいる敵にダメージを与え、特定のステータス異常(※2)を解除する											
★インサニティサン	全体	■30	—	魔法	—	必中	—	120	80	△	×	×
	強大なエネルギー体を作り、それを爆発させてダメージを与える　ラーニング 魔銃弾「インサニティサン」											
★すべての戦う者へ	全体	■250	—	魔法	—	必中	—	120	80	△	×	×
	強大なエネルギー体を作り、それを爆発させてダメージを与える　ラーニング 魔銃弾「インサニティサン」											
★ファイナルインパクト	ランダム	■—	—	割合	プロテス	必中	—	120	100	×	×	×
	計14個の隕石を降らせ、1個につき「対象の最大HPの1/8」と「対象の最大MPの1/8」のダメージを与える											
★ホワイトハイウィンド	全体	■—	—	割合	—	必中	—	120	80	△	×	×
	HPを「対象の最大HPの3/8」回復し、特定のステータス異常(※3)を解除する											
★メテオ	ランダム	■—	—	割合	プロテス	必中	—	120	100	×	×	×
	計12個の隕石を降らせ、1個につき「対象の最大HPの1/8」のダメージを与える											
★マイティガードG	全体	—	—	—	シェル	必中	—	0	0	△	×	×
	物理無効126+魔法無効126効果(すべて発生率∞)を与える											
★グラビデ	全体	—	重力	割合	シェル	必中	—	80	0	△	×	○
	「対象の残りHPの1/4」のダメージを与える											
★ブレイク	単体	—	—	—	—	必中	—	60	60	△	○	○
	石化効果(発生率75)を与える											
★ファイガ	単体	21	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★ブリザガ	単体	21	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダガ	単体	21	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォタガ	単体	21	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★フレア	単体	55	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	△	○	○
	無属性の攻撃でダメージを与える											
★ホーリー	単体	12×8	聖	魔法	シェル	必中	—	100	0	×	○	○
	聖属性の攻撃でダメージを8回与える											
★アルテマ	全体	70	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	×	×	○
	無属性の攻撃でダメージを与える											
★デスペル	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	×	○
	リレイズ、シェル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイスト、消費MP0状態を解除する											

※2……リレイズ、シェル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイスト、攻撃力アップ(ダウン)、魔力アップ(ダウン)、防御力アップ(ダウン)、魔法防御アップ(ダウン)、命中アップ(ダウン)、回避アップ(ダウン)、運アップ(ダウン)、消費MP0状態

※3……睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、攻撃力アップ(ダウン)、魔力アップ(ダウン)、防御力アップ(ダウン)、魔法防御アップ(ダウン)、命中アップ(ダウン)、回避アップ(ダウン)状態

「パニッシュメント」

「すべての戦う者へ」

聖獣種族

120 秘宝のガーディアン

通常時ライブラTEXT

サナルカンド遺跡に住んでいる魔物。スフィアの波動が好きで、スフィアから離れようとしない

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたことにより、ねちっこい性格になっている。目をつけた相手に対して、しつこく連続攻撃をしてくることが多い

121 アジ・ダハーカ

Azi Dahaka

通常時ライブラTEXT

極めて強大な魔物。ヴェグナガンへの近道をふさいでいる。攻撃技はどれも強力で、そこらのパーティなら、てんで相手にならない

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたことにより、ねちっこい性格になっている。目をつけた相手に対して、しつこく連続攻撃をしてくることが多い

✧主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
120	18 [26]	2886 [4030]	1000	65 [75]	46	60	3	112 [146]	0	0	6 [8]
121	72 [86]	146200 [153510]	869	135 [146]	196	190	140	148 [158]	0	0	8 [10]

✧属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
120	弱点	弱点	弱点	弱点	無効	弱点
121	—	—	—	—	無効	—

✧無効化する特殊効果

120	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、混乱、カーズ、ストップ、【死の宣告】、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
121	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、【死の宣告】、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

通常時は、各種の通常攻撃を主体に、決まった順番で行動する。オーバーソウル時は、ランダムで行動を決めるほか、見つめた相手に集中攻撃を行なう。

攻略法 装備で防御力を上げておき、味方全員をシェル+プロテス状態にして戦おう。敵にオーバーソウルされた場合は、味方全員を回避10アップ状態にするとなおいい。ただし、『ブレスレスブレス』を受けると、たとえHPが残ってもシェル+プロテス+各種○○アップ状態が解除されるので、改めてシェル+プロテス状態にすることを忘れずに。使用する攻撃は、120 秘宝のガーディアンに対しては重力以外の属性を持つ攻撃が、121 アジ・ダハーカに対しては防御力や魔法防御を無視する攻撃が効果的だ。なお、通常時の 120 秘宝のガーディアンとのバトルにかぎり、味方を回避10アップ状態にするか敵を暗闇状態にして、さらに敵をバーサク状態にすれば、ダメージを受けずに倒すことも可能。

←『ブレスレスブレス』は、ダメージが大きいものの使用頻度は低い。無理して対策をとる必要はないだろう。

◇通常時の行動

基本行動

120

通常攻撃(B)
↓
通常攻撃(B)
↓
通常攻撃(B)
↓
YES ◇自分の残りHPが最大値の1/3未満になっている? NO

- YES → タモクレスフォトン
- NO → カース状態てはない敵に向けて カース (すへての敵がカース状態になっている場合は通常攻撃(B))

121

通常攻撃(C) → 通常攻撃(C) → 通常攻撃(C) → 通常攻撃(C)

通常攻撃(C) → 通常攻撃(C) → 通常攻撃(C) → 「ダモクレスフォトン」

残りHPに応じた行動

121 自分の残りHPか、1 最大値の3/5未満、2 最大値の2/5未満、3 最大値の1/5未満、のいずれかに該当する場合は、「ブレスレスブレス」を使用(それぞれ1回かぎりて、複数の条件に該当する場合は、その数たけ「ブレスレスブレス」を使用することをくり返す)

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

A

- 1/4「ダモクレスフォトン」
- 3/4 いすれかの敵をターゲットに選び、その敵に向けて「○○を見ているようだ」(○○はターゲットの名前/※1)

↓

YES ◇「行動変化カウント」が4以上になっている? NO

- YES → 「行動変化カウント」かゼロから数え直しになり、行動❶を実行 → Aへ
- NO → 「行動変化カウント」か1増える
  ↓
  YES ◇ターゲットを攻撃対象に選べる? NO
  - YES → ターゲットに向けて通常攻撃(B)
  - NO → 「行動変化カウント」か4以上になっている場合はセロから数え直しになり、Aへ

行動❶の内容

No.	内容
120	ターゲットに向けて通常攻撃(B)
121	1/3「カーズ」 1/3 通常攻撃(B) 1/3「ブレスレスブレス」

※1……ターゲットがスペシャルドレスの支援ユニットたった場合は、攻撃名は出ない

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者 (120 121)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃(A)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
ハ	前足でたたき、ダメージを与える。バーサク状態のときのみ使用											
通常攻撃(B)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	前足でたたき、ダメージを与える。実行中は攻撃を受けてもひるまない点が、通常攻撃(A)とのちがい											
通常攻撃(C)	単体	16	—	物理	プロテス	必中	5	0	100	○	×	×
	前足でたたき、HPを吸収する											
★タモクレスフォトン	範囲	—	—	割合	シェル	必中	—	100	180	△	×	×
	翼からレーザーを発射し、前方160度の範囲内にいる敵に「対象の最大HPの1/2」のダメージを与える											
★ブレスレスブレス	単体	32	—	魔法	—	必中	—	100	100	△	×	×
	口からビームを放ち、ダメージを与えて特定のステータス異常(※2)を解除する											
★ユウナを見ているようだ	単体	—	—	—	プロテス	必中	—	0	150	△	×	×
	ユウナを見つめて、攻撃のターゲットにする											
★リュックを見ているようだ	単体	—	—	—	プロテス	必中	—	0	150	△	×	×
	リュックを見つめて、攻撃のターゲットにする											
★パインを見ているようだ	単体	—	—	—	プロテス	必中	—	0	150	△	×	×
	パインを見つめて、攻撃のターゲットにする											
★カーズ	単体	—	—	—	—	必中	—	120	80	△	×	○
	カーズ効果(発生率∞)を与える											

※2……シェル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイスト、攻撃力アップ(ダウン)、魔力アップ(ダウン)、防御力アップ(ダウン)、魔法防御アップ(ダウン)、命中アップ(ダウン)、回避アップ(ダウン)状態

トンベリ種族

122 トンベリ
123 メガトンベリ

122 トンベリ

Tonberry

通常時ライブラTEXT

手にしたカンテラの明かりを頼りにさまよっている魔物。見た目のゆったり感とは裏腹にネチネチした攻撃をしかけてくる

オーバーソウル時ライブラTEXT

手にしたカンテラの明かりを頼りにさまよっている魔物。魔法を乱射しつつ、『ほうちょう』で切りかかってくる

123 メガトンベリ

Mega Tonberry

通常時ライブラTEXT

手にしたカンテラの明かりを頼りにさまよっている魔物。見た目のゆったり感とは裏腹にネチネチした攻撃をしかけてくる

オーバーソウル時ライブラTEXT

手にしたカンテラの明かりを頼りにさまよっている魔物。いろいろな技を使ってくるが、追いつめられると大技が……

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
122 123	—	—	—	半減	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
122 123	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、【バーサク】、カーズ、ヘイスト、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
122	21 [25]	9999 [39996]	0	16	46	3	4	71 [78]	0	0	4 [5]
123	90 [99]	48600 [51030]	0	255	67	200	200	104 [135]	0	0	12 [15]

歩み寄って『ほうちょう』で攻撃することをくり返すほか、123 メガトンベリは何度かダメージを受けると『みんなのうらみ』を使う。また、オーバーソウルすると魔法も使用するようになる。

攻略法 味方全員をプロテス状態(オーバーソウルされた場合はプロテス+リフレク状態)にしたうえで、なるべく防御力の高いドレスで戦おう。123 メガトンベリと戦うなら、『ほうちょう』のダメージが非常に大きいため、防御力240以上で、さらに『オートプロテス』がほしいところだ。なお、オーバーソウル時の 123 メガトンベリは、残りHPが最大値の1/5未満(敵がHP2倍状態になっていない場合は10206未満)になったときに『真夜中の叫び』を使ってくる。ラーニングしたい場合は、敵に与えたダメージ量を計算し、使ってくるタイミングに合わせてドレスを魔銃士に変えよう。こちらの残りHPが1500もあれば、『真夜中の叫び』を受けても耐え切れる。

←『戦う』での攻撃は、敵の背中側にいる味方に実行させれば、2倍のダメージを与えることができる

➡123 メガトンベリとのバトルからは逃走できない。防御力を限界近くまで上げていない状況でバトルを挑むと全滅は必至だ

◇通常時の行動

基本行動

・一番遠くにいる敵に向けて「ほうちょう」をくり返す

攻撃に応じた行動

123 何らかの攻撃を受けた場合（自分の攻撃をリフレク状態で反射されて受けた場合をのぞく）は、「行動変化カウント」が1増える。「行動変化カウント」が15以上になっている場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、「みんなのうらみ」を使用

基本行動

122 以下の行動をくり返す

◇オーバーソウル時の行動

123 以下の行動をくり返す

攻撃に応じた行動

123 何らかの攻撃を受けた場合（自分の攻撃をリフレク状態で反射されて受けた場合をのぞく）は、「行動変化カウント」が1増える。「行動変化カウント」が15以上になっている場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、「みんなのうらみ」を使用

残りHPに応じた行動

123 自分の残りHPが最大値の1/5未満になっている場合は、「真夜中の叫び」を使用（1回かぎり）

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者 122 123	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
★ほうちょう	単体	64	—	物理	プロテス	必中	15	0	20	○	×	×
バ 乱バ	右手に持った包丁を突き刺し、ダメージを与える											
★みんなのうらみ	単体	—	—	割合	—	必中	—	120	80	△	×	×
	カンテラからモンスターの怨念を放ち、「対象の残りHPの1/2&対象の残りMPの1/2」のダメージと特定のステータス異常（※1）を与える											
★真夜中の叫び	全体	27	—	特殊魔法	シェル	必中	—	120	100	×	×	×
	爆発を引き起こし、ダメージを与える　ラーニング 魔銃弾『真夜中の叫び』											
★スリプル	単体	—	—	—	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	睡眠効果100（発生率90）を与える											
★バイオ	全体	—	—	—	—	必中	—	80	0	△	○	○
	毒効果（発生率100）を与える											
★ファイラ	単体	13	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★ファイガ	単体	21	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
乱	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★フレア	単体	55	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	△	○	○
乱	無属性の攻撃でダメージを与える											

※1……石化（発生率∞）＋毒（発生率∞）＋混乱133（防御不能）効果

「ほうちょう」

「真夜中の叫び」

地虫種族

124 クリーパー

Creeper

通常時ライブラTEXT

ミヘンの洞窟に巣を作り、魔物でありながら共同生活をしている。ピンチになると爆発して困る

オーバーソウル時ライブラTEXT

ミヘンの洞窟に巣を作り、魔物でありながら共同生活をしている。オーバーソウルしたことで、たまに連続攻撃をするようになった

125 ハガーバグ

Hug Bug

通常時ライブラTEXT

ミヘンの洞窟に巣を作り、魔物でありながら共同生活をしている。ピンチになると爆発して困る

オーバーソウル時ライブラTEXT

ミヘンの洞窟に巣を作り、魔物でありながら共同生活をしている。オーバーソウルしたことで、たまに連続攻撃をするようになった

126 ヘキサフィート

Hexapod

通常時ライブラTEXT

ミヘンの洞窟に巣を作り、魔物でありながら共同生活をしている。ピンチになると爆発するのはたまらない

オーバーソウル時ライブラTEXT

ミヘンの洞窟で魔物のくせに共同生活をしている。オーバーソウルしたことで、ときどき連続攻撃をしかけてくる

127 キングヴァーミン

Magma Mantis

通常時ライブラTEXT

ミヘンの洞窟で巣を作る魔物の親玉。手下を使ってトンネルを広げている。炎属性の魔法を使いこなす攻撃は、さすが親玉

オーバーソウル時ライブラTEXT

ミヘンの洞窟に巣を作る魔物の親玉。手下を使ってトンネルを広げている。ふだんは炎系の魔法を使うが、追いこむと強力な魔法を使ってくる

128 インセクトマザー

Insect Matriarch

通常時ライブラTEXT

ミヘンの洞窟にいる魔物の亜種。姿・形は同じだが同属で群れをなさない。通常の攻撃に加えて炎と雷の魔法でも攻撃してくるのは話がちがう

オーバーソウル時ライブラTEXT

ミヘンの洞窟にいる魔物の亜種。姿・形は同じだが同属で群れをなさない。魔法攻撃が得意で、連続で何回も攻撃してくる

129 クリティカルバグ

Critical Bug

通常時ライブラTEXT

ミヘンの洞窟にいる魔物の亜種。姿・形は同じだが同属で群れをなさない。通常の攻撃に加えて水と氷の魔法でも攻撃してくるのはナシだろう

オーバーソウル時ライブラTEXT

ミヘンの洞窟にいる魔物の亜種。姿・形は同じだが同属で群れをなさない。特定のドレスの相手を集中攻撃してくるので注意！

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
124	48 [illegible]	1974 [illegible]	870	18	25	98	95	112 (123)	0	28 (38)	1
125	49 [illegible]	2350 [illegible]	950	24	27	96	97	112 (123)	0	28 (38)	1
126	47 (54)	2805 [illegible]	980	24 (26)	29	97	100	75 (83)	0	30 (38)	1
127	54 [illegible]	39857 [illegible]	872	46 (48)	46	88	60	133 (173)	0	8 (13)	1
128	78 (94)	48796 (51336)	868	222	255	90	98	244 (255)	0	10 (13)	33 (41)
129	78 (94)	57234 (60096)	908	222	255	102	102	244 (255)	0	10 (13)	33 (41)

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
124	—	—	—	吸収	無効	—
125	—	—	吸収	—	無効	—
126	—	吸収	—	—	無効	—
127	吸収	—	—	—	無効	(吸収)
128	無効 (吸収)	—	無効 (吸収)	—	無効	—
129	—	無効 (吸収)	—	無効 (吸収)	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
124 125	(混乱)、(バーサク)、カーズ、割合ダメージ
126	(混乱)、(バーサク)、カーズ、(死の宣告)、割合ダメージ
127	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
128 129	睡眠、(混乱)、(バーサク)、カーズ、ふきとばし、(スロウ)、(ストップ)、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

前脚による突きか、魔法による攻撃を使うのが基本。種類によっては、通常時にかぎり味方がいなくなると自爆をはかったり、オーバーソウル時にかぎり1体の敵を集中攻撃したりする。

攻略法 味方全員をプロテス+リフレク状態、またはリフレク+回避10アップ状態にして戦うのが安全。敵は、相性が「無効」または「吸収」の属性の魔法を使うため、反射しても無効化または吸収されてしまうが、吸収量を上まわるダメージを与えるのは難しくない。吸収されるのを避けたければ、リフレク状態ではなくシェル状態にするか、敵が使う魔法の属性を無効化や吸収できる装備を身につけておこう。127 キングヴァーミン以外なら、即死効果や石化効果で倒すことも可能だ。なお、128 インセクトマザーと 129 クリティカルバグは能力値が全般的に高い。戦うつもりなら、いつバトルに突入してもいいように、マップを移動しているときも、HPや防御力が高いドレスにしておくこと。

←特定の種類の敵は、残り1体になると「ハクボム」を使ってくることがあるが、攻撃力が低いのでダメージは小さめ。

←127 キングヴァーミン以外には、即死効果や石化効果が効く。敵のHPを減らすのが手間なら、それらの効果で倒そう。

◇通常時の行動

基本行動

124 125 126 以下の行動をくり返す

- 2/16 124 すべての敵に向けて「ウォタラ」 / 125 すべての敵に向けて「サンダラ」 / 126 すべての敵に向けて「フリザラ」
- 3/16 124「ウォタラ」 / 125「サンダラ」 / 126「フリザラ」
- 11/16 通常攻撃(A)

127 以下の行動をくり返す

- 1/16 すべての敵に向けて「ファイガ」
- 2/16「ファイガ」
- 5/16 通常攻撃(A)
- 2/16「ファイラ」
- 3/16 すべての敵に向けて「ファイラ」
- 3/16 通常攻撃(B)

128 129 以下の行動をくり返す

- 1/16 128「ファイガ」 / 129「フリザガ」
- 1/16 128「サンダガ」 / 129「ウォタガ」
- 2/16 128 すべての敵に向けて「サンダガ」 / 129 すべての敵に向けて「ウォタガ」
- 2/16 128 すべての敵に向けて「ファイガ」 / 129 すべての敵に向けて「フリザガ」
- 8/16 通常攻撃(A)
- 2/16 128「スリプル」 / 129 いずれかの敵に向けて「バイオ」

残りHPに応じた行動

124 125 1 自分の残りHPが最大値の2/5以下(125は2/5未満)になっている、2 味方が1体も残っていない、の両方に該当する場合は、1/2の確率で、「ハクボム」を使用し、消滅(※1)

126 1 自分の残りHPが最大値の2/5未満になっている、2 味方が1体も残っていない、の両方に該当する場合は、1/2の確率で、「ハクボム」を使用し、消滅(※1)

ステータス異常に応じた行動

128 睡眠状態の敵がいる場合は、1/4の確率で、その敵に向けて「スロウ」を使用

129 毒状態の敵がいる場合は、1/4の確率で、その敵に向けて「ヘイスト」を使用

※1……消滅しないこともある(沈黙状態ならほぼ確実に自滅しない)

魔物事典Ω【地虫種族】

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

124 125 126 以下の行動をくり返す

- 1/16 124「ウォタラ」 125「サンダラ」 126「ブリザラ」
- 2/16 124「ウォタガ」 125「サンダガ」 126「ブリザガ」
- 8/16 124「2連攻撃」 125「3連攻撃」 126「4連攻撃」
- 2/16 124 すべての敵に向けて「ウォタラ」 125 すべての敵に向けて「サンダラ」 126 すべての敵に向けて「ブリザラ」
- 3/16 124 すべての敵に向けて「ウォタガ」 125 すべての敵に向けて「サンダガ」 126 すべての敵に向けて「ブリザガ」

127 以下の行動をくり返す

自分の残りHPが最大値の3/10以下になっている？

YES:
- 1/9「ホーリー」
- 1/9「クラビテ」
- 3/9「3連攻撃」
- 2/9 すべての敵に向けて「フレア」
- 2/9 すべての敵に向けて「ファイガ」

NO:
- 1/12「ファイラ」
- 2/12「ファイガ」
- 4/12「3連攻撃」
- 2/12 すべての敵に向けて「ファイラ」
- 3/12 すべての敵に向けて「ファイガ」

128 以下の行動をくり返す

A HPが一番多い敵をターゲットに選び、その敵に向けて「○○を見ているようだ」（○○はターゲットの名前／※1）

- 1/12 行動❺
- 1/12 行動❸
- 1/12 行動❷
- 4/12 行動❶
- 1/12 行動❹
- 4/12 行動❶

行動❶～❸の内容

ターゲットのHPが残っている？

YES:
- 行動❶ ターゲットに向けて通常攻撃（C）（※2）
- 行動❷ ターゲットに向けて「ファイガ」（※2）
- 行動❸ ターゲットに向けて「サンダガ」（※2）

NO: Aへ

129 以下の行動をくり返す

- 1/3 行動❺
- 2/3 行動❶

行動❹の内容

- 1/12「ブリザガ」
- 1/12「ウォタガ」
- 2/12 すべての敵に向けて「ウォタガ」
- 6/12 通常攻撃（C）
- 2/12 すべての敵に向けて「ブリザガ」

行動❺の内容

自分の残りHPは最大値の何分のいくつになっている？

- 6/10より上：キライなドレスを銃系（ガンナー、魔銃士、アイテムシューター）に設定
- 3/10より上、6/10以下：キライなドレスを剣系（戦士、サムライ、ダークナイト）に設定
- 3/10以下：キライなドレスを魔導士系（白魔導士、黒魔導士）に設定

キライなドレスを着た敵をターゲットに選べる？

NO：行動❶

YES：キライなドレスを着た敵をターゲットに選び、ターゲットに対する「個別の行動変化カウント」が1増える

ターゲットに対する「個別の行動変化カウント」が7になっている？

- YES：ターゲットに対する「個別の行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、ターゲットに向けて「　　へのうらみ」（　　はキライなドレスの系統）を使用
- NO：ターゲットに向けて「キライ」（　　はキライなドレスの系統）

残りHPに応じた行動

128 自分の残りHPが最大値の1/20以下になっている場合は、「クラビテ」を使用（1回かぎり）

※「個別の行動変化カウント」は、キライなドレスの系統ごとに数値を保持する。たとえば、キライなドレスが剣系のときの「個別の行動変化カウント」は、銃系や魔導士系がキライなときは増えたりゼロになったりしない

※1……ターゲットがスペシャルドレスの支援ユニットだった場合は、攻撃名は出ない

※2……ターゲットがバトルから離脱している場合は、いずれかの敵に向けて使用する

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者	124	125	126	127	128	129	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	次回影響
通常攻撃（A）	乱バ	乱バ	乱バ		バ	バ	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
走り寄って前脚で突き、ダメージを与える																		
通常攻撃（B）				●			単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
走り寄って前脚で突き、ダメージと睡眠100効果（発生率80）を与える																		
通常攻撃（C）					乱	乱	単体	32	—	物理	プロテス	200	15	0	100	○	×	×
走り寄って前脚で突き、ダメージを与える。混乱状態のときのみ使用																		
★2連攻撃	●						ランダム	12×2	—	物理	プロテス	必中	—	0	0	○	×	×
通常攻撃の動作を2回連続で行なう																		
★3連攻撃		●		●			ランダム	12×3	—	物理	プロテス	必中（※3）	—（※4）	0	100	○	×	×
通常攻撃の動作を3回連続で行なう。125のみ、3回目の攻撃で毒効果（発生率40）を与える																		

攻撃名/使用者 (124 125 126 127 128 129)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
★4連攻撃	ランタム	図12×4	—	物理	プロテス	必中(※5)	—(※6)	0	100	○	×	×
	通常攻撃の動作を4回連続て行なう。4回目の攻撃のみ暗闇効果(発生率40)を与える											
★ハクホム	単体	図170	—	物理	—	必中	—	60	100	△	×	×
	相手にしがみついて自爆し、ダメーシを与える											
★ユウナを見ているようだ	単体	—	—	—	プロテス	必中	—	0	150	△	×	×
	ユウナを見つめて、攻撃のターゲットにする											
★リュックを見ているようだ	単体	—	—	—	プロテス	必中	—	0	150	△	×	×
	リュックを見つめて、攻撃のターゲットにする											
★ハインを見ているようだ	単体	—	—	—	プロテス	必中	—	0	150	△	×	×
	ハインを見つめて、攻撃のターゲットにする											
★銃キライ	単体	図16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
	ガンナー、魔銃士、アイテムシューターのいずれかに、通常攻撃の動作でダメージを与える											
★銃へのうらみ	単体	図16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
	ガンナー、魔銃士、アイテムシューターのいずれかに、通常攻撃の動作でダメージと即死効果(a)(発生率∞)を与える											
★剣キライ	単体	図16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
	戦士、サムライ、ダークナイトのいずれかに、通常攻撃の動作でダメージを与える											
★剣へのうらみ	単体	図16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
	戦士、サムライ、ダークナイトのいずれかに、通常攻撃の動作でダメージと即死効果(a)(発生率∞)を与える											
★魔導士キライ	単体	図16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
	黒魔導士、白魔導士のいずれかに、通常攻撃の動作でダメージを与える											
★魔導士へのうらみ	単体	図16	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
	黒魔導士、白魔導士のいずれかに、通常攻撃の動作でダメージと即死効果(a)(発生率∞)を与える											
★スロウ	単体	—	—	—	シェル	必中	—	90	90	△	○	○
乱	スロウ126効果(発生率130)を与える											
★スリプル	単体	—	—	—	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
乱	睡眠100効果(発生率90)を与える。MPを8消費											
★グラビデ	全体	—	重力	割合	シェル	必中	—	80	0	△	×	○
	「対象の残りHPの1/4」のダメージを与える											
★バイオ	全体	—	—	—	シェル	必中	—	80	0	△	○	○
乱	毒効果(発生率100)を与える。MPを16消費											
★ファイラ	単体	図12 [13]	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを12消費											
★ブリザラ	単体(※7)	13	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
乱	氷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを12消費											
★サンダラ	単体(※7)	図12(※8) [13]	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
乱	雷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを12消費											
★ウォタラ	単体(※7)	図12 [13]	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
乱	水属性の攻撃てダメージを与える。通常時のみMPを12消費											
★ファイガ	単体(※7)	図19(※9) [21]	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
乱	炎属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											
★ブリザガ	単体(※7)	図19(※9) [21]	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
乱	氷属性の攻撃てダメージを与える。通常時のみMPを24消費											
★サンダガ	単体(※7)	図19(※9) [21]	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
乱	雷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											
★ウォタガ	単体(※7)	図19(※9) [21]	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
乱	水属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											
★フレア	単体	55	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	△	○	○
	無属性の攻撃でダメージを与える											
★ヘイスト	単体	—	—	—	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
乱	ヘイスト50効果(発生率∞)を与える。MPを16消費											
★ホーリー	単体	12×8	聖	魔法	シェル	必中	—	100	0	×	○	○
	聖属性の攻撃でダメージを与える											

※3……125の3回目の攻撃は95 ※4……125の3回目の攻撃は10 ※5……4回目の攻撃は95 ※6……4回目の攻撃は10
※7……混乱状態のときは単体または全体化(ランダムて決定) ※8……混乱状態のときは13 ※9……混乱状態のときは21

魔物事典Ω【地虫種族】

サボテンダー種族

130 サボテンダー

通常時ライブラTEXT

砂漠を走る謎の魔物。幸運の使いなのか悪運の化身なのか、どちらにしても「はりせんぼん」でやられるようでは話は進まない

オーバーソウル時ライブラTEXT

何も考えていないように見えるが、怒るときは怒る。その怒りはHPが減るほどに増していき、攻撃も激しさを増していく

131 ジャボテンダー

通常時ライブラTEXT

大人のサボテンになることをこばみ、穴にとじこもった、悪いサボテンたちの集合体

オーバーソウル時ライブラTEXT

怒りの巨大サボテン。魔法で攻撃してくるが、その威力は追いつめるほど強大になるのでツライ

✧属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
130	—	—	—	弱点	無効	—
131	—	—	—	—	無効	—

✧無効化する特殊効果

No.	効果
130	石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、割合ダメージ
131	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、【死の宣告】、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

✧主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
130	28 [34]	2002 [7777]	120 [777]	52	96	122	255	101 [165]	0	86 [108]	12 [15]
131	42 [50]	22222 [33333]	1111	73	74	4	4	254 [85]	0	0	7 [9]

130 サボテンダーは、蹴りをくり出したり針を放って攻撃し、危なくなるとすぐに逃げる性質を持つ。ただし、オーバーソウル時は絶対に逃げないほか、敵に弱点属性を付加するなどの特殊な攻撃も使う。131 ジャボテンダーは、「ヘイスガ」を使ったあと何もしないが、オーバーソウル時は残りHPに応じて魔力の値を変えながら魔法で攻撃を行なうようになる。なお、130 サボテンダーは、つねに魔法無効状態。

攻略法 130 サボテンダーに対しては、必中の攻撃を活用しよう。たとえば、「クイックトリガー」でチェインを成立させている最中に「戦う」などを当てたり、複数の味方で「暗黒」を使ったりするといい。味方を命中10アップ状態にしてから攻撃するという手もある。131 ジャボテンダーの場合は、「ヘイスガ」を使ったあと何もしてこなくなるので、どう倒すかは自由だ。オーバーソウルされたときは、味方全員をリフレク状態にしておけば、戦いかたは通常時と同じで問題ない。

←必中ではない攻撃も、チェイン中ならば、ほぼ確実に当たるチェインは「クイックトリガー」で行なうのが簡単だ。

→オーバーソウル時に敵が使ってくる魔法は、リフレク状態で対処するのが無難。「クラヒテ」以外は受けずにすむ。

◇通常時の行動

基本行動

130 以下の行動をくり返す

1/4 行動❶ / 2/4 通常攻撃 / 1/4「はりせんぼん」

行動❶の内容

サボテンダーの穴で、131ジャボテンダーとともにバトルに現れた?

YES → 通常攻撃

NO → にげる（2回行動するまでは通常攻撃）

131「ヘイスガ」を使用し、以降は何もしない

残りHPに応じた行動

130 自分の残りHPが最大値の1／2未満になっている場合は、「にげる」を使用（サボテンダーの穴で、131ジャボテンダーとともに現れたときをのぞく）

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

130 以下の行動をくり返す

自分の残りHPは最大値の何分のいくつになっている?

7／10より上：1/6 行動❺ / 2/6 通常攻撃 / 1/6 行動❹ / 1/6 行動❸ / 1/6 行動❷

3／10より上、7／10以下：1/6「あばれるツボ」 / 1/6「めかくしツボ」 / 1/6「たまらせツボ」 / 3/6 通常攻撃

3／10以下：1/9 行動❺ / 2/9「はり合計さんぜんぼん」 / 1/9 行動❹ / 1/9「だまらせツボ」 / 1/9 行動❸ / 1/9 行動❷ / 1/9「めかくしツボ」 / 1/9「あばれるツボ」

行動❷～❺の内容

攻撃対象の特定の属性（下記参照）との相性が「弱点」になっている?

行動❷……炎属性
行動❸……氷属性
行動❹……雷属性
行動❺……水属性

YES → 行動❷「ファイガ」 行動❸「ブリザガ」 行動❹「サンダガ」 行動❺「ウォタガ」

NO → 行動❷「あつかるツボ」 行動❸「さむかるツボ」 行動❹「しびれるツボ」 行動❺「おぼれるツボ」 → 行動❷「ファイガ」 行動❸「ブリザガ」 行動❹「サンダガ」 行動❺「ウォタガ」

※「あつかるツボ」などで変化した、ユウナたちの属性との相性は、ドレスアップを行なうか、アビリティを修得するか、バトルを終了させることによってもとにもどる

131

「ファイラ」→「ブリザラ」→「サンダラ」→「ウォタラ」→「ファイガ」→
「ブリザガ」→「サンダガ」→「ウォタガ」→「フレア」→「グラビデ」→
「フレア」→「ウォタガ」→「サンダガ」→「ブリザガ」→「ファイガ」→
「ウォタラ」→「サンダラ」→「ブリザラ」→（「ファイラ」へ戻る）

※「グラビデ」以外はいずれの攻撃も、すべての敵に向けて実行

残りHPに応じた行動

130 自分の残りHPが、1 最大値の7／10より上、2 最大値の3／10未満、のとちらかに該当する場合は、「はり合計さんぜんぼん」を使用（1回かぎり）

131 行動可能になった時点で、自分の残りHPが最大値の何割かに応じて魔力の値が決定（右の表を参照）。そのさい、直前に行動したときと比較して魔力が上がる場合は「魔力アップ」を、魔力が下がる場合は「魔力ダウン」を使用

残りHP	魔力
最大値の4／5より上	74
最大値の3／5より上、4／5以下	103
最大値の2／5より上、3／5以下	145
最大値の1／5より上、2／5以下	203
最大値の1／5以下	255

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 130 131	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	図16	──	物理	プロテス	95	5	0	100	[illegible]	×	×
	近づいてサマーソルトキックをくり出し、ダメージを与える											
★にげる	自分	──	──	──	──	必中	──	0	100	○	×	×
	バトルから逃走する											
★はりせんぼん	単体	図──	──	固定値	──	必中	──	120	80	△	×	×
	針を1000本発射して、1000のダメージを与える　ラーニング 魔銃弾『はりせんぼん』											
★はり合計さんぜんぼん	ランダム	図──	──	固定値	──	必中	──	0	100	△	×	×
	『はりせんぼん』の動作を3回連続で行ない、1回につき1000のダメージを与える　ラーニング 魔銃弾『はりせんぼん』											
★あつがるツボ	単体	──	──	固定値	──	必中	──	120	100	△	×	×
	針で経絡秘孔をついて、100のダメージを与え、炎属性との相性を「弱点」に変更する											
★さむがるツボ	単体	──	──	固定値	──	必中	──	120	100	△	×	×
	針で経絡秘孔をついて、100のダメージを与え、氷属性との相性を「弱点」に変更する											
★しびれるツボ	単体	──	──	固定値	──	必中	──	120	100	△	×	×
	針で経絡秘孔をついて、100のダメージを与え、雷属性との相性を「弱点」に変更する											
★おぼれるツボ	単体	──	──	固定値	──	必中	──	120	100	△	×	×
	針で経絡秘孔をついて、100のダメージを与え、水属性との相性を「弱点」に変更する											
★だまらせツボ	単体	──	──	固定値	──	必中	──	120	100	△	×	×
	針で経絡秘孔をついて、100のダメージと沈黙効果(発生率120)を与える											
★めかくしツボ	単体	──	──	固定値	──	必中	──	120	100	△	×	×
	針で経絡秘孔をついて、100のダメージと暗闇効果(発生率120)を与える											
★あばれるツボ	単体	──	──	固定値	──	必中	──	120	100	△	×	×
	針で経絡秘孔をついて、100のダメージとバーサク133効果(発生率120)を与える											
★魔力アップ!	自分	──	──	──	──	必中	──	0	40	△	×	×
	自分の魔力が上がるときに使用する(詳細はP.351)											
★魔力ダウン	自分	──	──	──	──	必中	──	0	40	△	×	×
	自分の魔力が下がるときに使用する(詳細はP.351)											
★グラビデ	全体	──	重力	割合	シェル	必中	──	80	0	△	×	○
	「対象の残りHPの1／4」のダメージを与える											
★ファイラ	単体	13	炎	魔法	シェル	必中	──	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★ブリザラ	単体	13	氷	魔法	シェル	必中	──	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダラ	単体	13	雷	魔法	シェル	必中	──	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォタラ	単体	13	水	魔法	シェル	必中	──	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★ファイガ	単体	21	炎	魔法	シェル	必中	──	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★ブリザガ	単体	21	氷	魔法	シェル	必中	──	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダガ	単体	21	雷	魔法	シェル	必中	──	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォタガ	単体	21	水	魔法	シェル	必中	──	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★フレア	単体	図30	──	魔法	シェル	必中	──	100	0	△	○	○
	無属性の攻撃でダメージを与える											
★ヘイスガ	全体	──	──	──	シェル	必中	──	100	0	△	○	○
	自分以外の味方にヘイスト40効果(発生率∞)を与える。MPを32消費											

機兵種族

133 砲機兵62型

YAC 62

通常時ライブラTEXT

新エボン党が使う魔導兵器。両腕が大砲になっている射撃兵器である。寺院内部の警備に使われているため寺院の外で見ることはできない

132 砲機兵13型

通常時ライブラTEXT

新エボン党が使う魔導兵器。両腕が大砲になっている射撃兵器である。寺院内部の警備に使われているため寺院の外で見ることはできない

135 襲機兵71型

通常時ライブラTEXT

新エボン党が使う魔導兵器。足にパワーを集中させて、キックで攻撃してくる。主に寺院の警備用として使われている

134 襲機兵28型

通常時ライブラTEXT

新エボン党が使う魔導兵器。足にパワーを集中させて、キックで攻撃してくる。主に寺院の警備用として使われている

✧主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
132	17	1380	0	31	29	52	0	50	0	0	0
133	31	4100	0	42	58	52	0	62	0	0	0
134	18	1270	0	52	0	48	36	81	0	0	0
135	34	3800	0	42	0	52	36	89	0	0	0

✧属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
132	―	―	弱点	―	―	―
133	―	―	弱点	―	無効	―
134	―	―	―	―	―	―
135	―	―	―	―	無効	―

✧無効化する特殊効果

No.	特殊効果
132 134	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、死の宣告
133 135	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、混乱、バーサク、カーズ、ストップ、死の宣告、割合ダメージ

砲機兵は砲弾で、襲機兵は蹴りで攻撃を行なう。襲機兵は、残りHPがゼロになると、最後のあがきで敵を排除しようとする。

攻略法 味方全員をプロテス状態に、敵をスロウ状態(132 砲機兵13型はストップ状態)にしたうえで、HPの回復を優先しつつ戦おう。さらに、134 襲機兵28型と 135 襲機兵71型とのバトルでは、味方を回避10アップ状態にしたり敵を暗闇状態にすると、より安全だ。使う攻撃は、退治弾「機人退治」が効果的なほか、132 砲機兵13型と 134 襲機兵28型には魔銃弾「ブラスター」で、132 砲機兵13型と 133 砲機兵62型には雷属性の攻撃で大ダメージを与えることができる。

←「まわしげり」はふきとばし効果を持つが、レベルが6以上あれば、効果の発生確率は1%を切るので怖くない。

✧通常時の行動

基本行動

132 133 135 以下の行動をくり返す

1/3 132 「射撃(B)」
133 「射撃(C)」
135 残りHPが一番多い敵に向けて通常攻撃(C)

2/3 132 「射撃(A)」
133 「射撃(D)」
135 通常攻撃(B)

134 通常攻撃(A)をくり返す

攻撃に応じた行動

134 1 自分の残りHPが最大値の1/5未満になっている、2 石化状態ではない敵が2体以上いる、3「まわしげり」を使用していない、のすべてに該当する場合は、1/3の確率で、「まわしげり」を使用

135 自分の残りHPがゼロになった場合は、カウンターで「まわしげり」を使用

✧攻撃一覧

攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃(A)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
134	かかと落としをくり出し、ダメージを与える											
通常攻撃(B)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
135	かかと落としをくり出し、ダメージと弱ディレイ効果(防御不能)を与える											
通常攻撃(C)	単体	—	—	割合	—	100	—	60	100	○	×	×
135	かかと落としをくり出し、「対象の残りHP−1」のダメージを与える											
射撃(A)	単体	—	—	割合	—	必中	—	60	80	○	×	×
132	砲弾を撃ち出し、「対象の最大HPの3/16」のダメージを与える											
射撃(B)	全体	—	—	割合	プロテス	必中	—	120	80	○	×	×
132	砲弾を撃ち出し、「対象の残りHPの3/16」のダメージを与える											
射撃(C)	単体	—	—	割合	—	必中	—	60	80	○	×	×
133	砲弾を撃ち出し、「対象の最大HPの3/8」のダメージを与える											
射撃(D)	全体	—	—	割合	プロテス	必中	—	120	80	○	×	×
133	砲弾を撃ち出し、「対象の残りHPの3/8」のダメージを与える											
★まわしげり	単体	—	—	—	—	必中	—	60	100	×	×	×
134 135	まわし蹴りをくり出し、ふきとばし効果(発生強度1)を与える											

「通常攻撃(A)」

「射撃(B)」

マキナ(小型)種族

136 マキナレンジャー

通常時ライブラTEXT

敵を求めてさすらう、いにしえの機械。1000年以上も手入れをされていないので攻撃力などは低く、単純な行動をくりかえすだけで、あわれ

137 マキナハンター

通常時ライブラTEXT

敵を求めてさすらう、いにしえの機械 1000年以上も手入れをされていないので攻撃力などは低く、単純な行動をくりかえすだけで、なける

138 マキナソルジャー

通常時ライブラTEXT

敵を求めてさすらう、いにしえの機械 1000年以上も手入れをされていないので攻撃力などは低く 単純な行動をくりかえすだけで、わらえる

139 マキナコマンダー

Machina Leader

通常時ライブラTEXT

敵を求めてさすらう、いにしえの機械 1000年以上も手入れをされていないので攻撃力などは低く、単純な行動をくりかえすだけで、ダメダメ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
136	23	2490	0	30	0	20	0	92	0	0	0
137	19	1780	0	23	0	20	0	71	0	0	0
138	37	3048	0	32	0	20	0	125	0	0	0
139	46	2774	0	32	0	0	0	99	0	0	0

139マキナコマンダー以外は、使う攻撃をランダムで決める。

攻略法 退治弾『解体弾』が有効だが、倒すのなら『戦う』をくり返すだけでも十分。最初に、味方を回避10アップ状態にするか、敵を暗闇状態またはストップ状態にすれば、余裕を持って戦える。

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
136 137	—	—	吸収	—	—	—
138 139	—	—	吸収	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
136 137	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、混乱、バーサク、カーズ、死の宣告
138	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、混乱、バーサク、カーズ、死の宣告、割合ダメージ
139	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、割合ダメージ

◇通常時の行動

基本行動

136 以下の行動をくり返す

- 1/6「キラースパイク」
- 5/6 通常攻撃

137 138 以下の行動をくり返す

- 1/5「キラースパイク」
- 2/5 通常攻撃
- 2/5 137 通常攻撃 / 138 電撃

139 キラースパイク をくり返す

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
右手で突き、ダメージを与える												
★キラースパイク	単体	図24	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
右手で突き、防御力を無視したダメージを与える												
★電撃	単体	図21	雷	魔法	シェル	必中	—	120	80	[illegible]	×	×
左右の腕のあいだに発生させた電流で、ダメージを与える												

マキナ(中型)種族

140 スカウトマキナ

通常時ライブラTEXT

敵を求めてさすらう、いにしえの機械。1000年以上も手入れをされていないので攻撃力などは低く、単純な行動をくりかえすだけで、悲しい

141 ガードマキナ

通常時ライブラTEXT

敵を求めてさすらう、いにしえの機械。1000年以上も手入れをされていないので攻撃力などは低く、単純な行動をくりかえすだけで、なみだ

142 アサルトマキナ

Assault Machina

通常時ライブラTEXT

敵を求めてさすらう、いにしえの機械。1000年以上も手入れをされていないので攻撃力などは低く、単純な行動をくりかえすだけで、おかしい

143 キリングマキナ

Killer Machina

通常時ライブラTEXT

敵を求めてさすらう、いにしえの機械。1000年以上も手入れをされていないので攻撃力などは低く、単純な行動をくりかえすだけで、サッパリ

✧主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
140	27	3444	0	33	0	20	0	62	0	0	0
141	24	2460	0	25	0	20	0	50	0	0	0
142	39	4477	0	28	0	20	0	103	0	0	0
143	48	4222	0	36	0	0	0	68	0	0	0

✧属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
140 141	—	—	吸収	—	—	—
142 143	—	—	吸収	—	無効	—

✧無効化する特殊効果

No.	特殊効果
140 141	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、混乱、バーサク、カーズ、死の宣告
142	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、混乱、バーサク、カーズ、死の宣告、割合ダメージ
143	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、割合ダメージ

✧通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

1/5
- 140 「アーム・ブライン」
- 141 「アーム・サイレス」
- 142 「アーム・バイオ」
- 143 「アーム・ストップ」

4/5
- 140 141 143 通常攻撃(A)
- 142 通常攻撃(B)

2種類の攻撃をランダムで使いわける。

攻略法 マキナ(小型)種族に対する攻略法がそのまま通用する。「アーム・ストップ」は受けるとやっかいなので、「ストップ防御」を持っておくとより安全だ。

✧攻撃一覧

攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃(A)	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
140 141 143	武器のついたアームでたたき、ダメージを与える											
通常攻撃(B)	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
142	かかと落としをくり出し、ダメージと弱ディレイ効果(防御不能)を与える											
★アーム・ブライン	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
140	武器のついたアームでたたき、ダメージと暗闇(発生率∞)+スロウ0(発生率40)効果を与える											
★アーム・サイレス	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
141	武器のついたアームでたたき、ダメージと沈黙効果(発生率∞)を与える											
★アーム・バイオ	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
142	武器のついたアームでたたき、ダメージと毒効果(発生率∞)を与える											
★アーム・ストップ	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
143	武器のついたアームでたたき、ダメージとストップ40効果(発生率∞)を与える											

マキナ(シューター)種族

144 マキナシューター
145 マキナストライカー

144 マキナシューター

通常時ライブラTEXT

1000年以上さまよう いにしえの機械 かなりの数か作られた ようたか 何に使われていたのか謎は深まるはかり

145 マキナストライカー

通常時ライブラTEXT

1000年以上さまよう、いにしえの機械 かなりの数か作られたようだが、何に使われていたのか謎は深まるはかり

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
144	30	4293	0	27	0	76	10	115	0	0	0
145	40	6722	0	32	18	101	20	126	0	0	0

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
144	—	—	吸収	弱点	無効	—
145	—	—	吸収	弱点	無効	無効

特殊効果を持つ3種類の攻撃をランダムに使用するほか、特定の条件を満たすと「マトメテ トックン!」を使う。**攻略法** 味方をプロテス状態にして、水属性の攻撃(「ウォータ」「ウォタラ」「ウォタガ」はのぞく)と退治弾「解体弾」を主体に戦おう。

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
144	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
145	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

←144 マキナシューターに「ウォタラ」や「ウォタガ」で攻撃すると、「マトメテ トックン!」を使われてしまうので危険

◇通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

1/3「ミエナイ マキュウ」
1/3「キュウケイ タイム」
1/3「ダマッテ ウケロ」

攻撃に応じた行動

144 「ウォータ」「ウォタラ」「ウォタガ」のいずれかを受けた場合は、「マトメテ トックン!」を使用

145 ダメージを受けた場合は、「行動変化カウント」が1増える 「行動変化カウント」が13以上になっている場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、「マトメテ トックン!」を使用

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
★キュウケイ タイム	単体	物16	—	物理	プロテス	必中	—	60	100	[illegible]	×	×
	ボールを撃ち出し、ダメージと睡眠100効果(発生率∞)を与える											
★ダマッテ ウケロ	単体	物16	—	物理	プロテス	必中	—	60	100	[illegible]	×	×
	ボールを撃ち出し、ダメージと沈黙効果(発生率∞)を与える											
★ミエナイ マキュウ	単体	物16	—	物理	プロテス	必中	—	60	100	[illegible]	×	×
	ボールを撃ち出し、ダメージと暗闇効果(発生率∞)を与える											
★マトメテ トックン!	ランダム	物—	—	割合	プロテス	必中	—	120	100	[illegible]	×	×
	ボールを乱射し、前方120度の範囲内にいる敵に「対象の最大HPの3／16」のダメージを合計10回与える											

マキナ(レコーダー)種族

146 Aレコーダー

Watcher A

通常時ライブラTEXT
敵か味方か、どこからともなく現われる謎の飛行物体。スピラ中のバトル情報を集めているらしいが邪魔だ

147 Rレコーダー

Watcher R

通常時ライブラTEXT
敵か味方か、どこからともなく現われる謎の飛行物体 スピラ中のハトル情報を集めているらしいか邪魔だ

148 Sレコーダー

Watcher S

通常時ライブラTEXT
敵か味方か、どこからともなく現われる謎の飛行物体。スピラ中のバトル情報を集めているらしいが邪魔だ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
146	44	624	512	38	33	55	50	50	0	0	0
147	45	620	512	40	33	55	50	50	0	0	0
148	44	620	512	40	33	55	50	50	0	0	0

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
146 147 148	—	—	吸収	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
146 147 148	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

敵の行動を記録しつつ魔法で攻撃し、自身が倒されるか敵がバトルから逃げると、記録を送信。のちに新たな洞窟で出現したとき、送信された記録にあるすべての行動のうち特定のものを封印する。なお、マキナ(レコーダー)種族は、ランダムエンカウントで「出現する組み合わせ」が選ばれたときでも、1/4の確率でしか出現しない。また、149 マキナパンツァーが倒されたあとは、二度と出現しなくなる。

攻略法 マキナ(レコーダー)種族がいるときに使った攻撃は、新たな洞窟で 149 マキナパンツァー+Aレコーダー+Sレコーダー+Rレコーダーとのバトルのときに封印される(→P.359)。そこで、レコーダーを倒すまでは、「暗黒」などの強力な攻撃は使用をひかえ、「戦う」などの封印されない攻撃や、封印されてもかまわない攻撃を使っていこう。こうして封印されなかった攻撃を 149 マキナパンツァーとのバトルで使い、各レコーダーを手早く全滅させるといい。このバトルで各レコーダーを倒すと、その敵が封印していたコマンドが使用可能になる。

←たとえマキナ(レコーダー)種族をストップ状態にしておいても、使った攻撃は記録されてしまう。

➡「戦う」と同様にアイテムも封印されない。HPを回復するアビリティを封印されているときは、アイテムで回復をはかろう。

◇通常時の行動

基本行動

146 以下の行動をくり返す

1/6「ウォタラ」
1/6「ブリザラ」
1/6「ファイラ」
3/6 何もしない

147 以下の行動をくり返す

1/18「サンダー」
2/18「サンダラ」
3/18「サンダガ」
12/18 何もしない

148 以下の行動をくり返す

1/12「スリプル」
1/12「バイオ」
1/12「スロウ」
9/12 何もしない

新たな洞窟での行動

146

「攻撃系コマンド封印機能　発動!」(※1)

149 マキナバンツァーとともに出現した?

YES:
1/3「ウォタカ」
1/3「ファイガ」
1/3「ブリザガ」

NO:
1/3「ウォタラ」
1/3「ファイラ」
1/3「ブリザラ」

147

「回復系コマンド封印機能　発動!」(※1)

149 マキナバンツァーとともに出現した?

YES:
1/36「サンダー」
2/36「サンダラ」
3/36「サンダガ」
12/36 行動❶
18/36 何もしない

NO:
1/6「サンダー」
2/6「サンダラ」
3/6「サンダガ」

行動❶の内容

残りHPの割合が一番小さい味方に向けて、下の表の行動を実行

味方の残りHPの割合	行動
最大値の3/10以上	何もしない
最大値の2/10以上、3/10未満	「サンダー」
最大値の1/10以上、2/10未満	「サンダラ」
最大値の1/10未満	「サンダガ」

148

「特殊系コマンド封印機能　発動!」(※2)

1/12「スリプル」
1/12 いずれかの敵に向けて「バイオ」
1/12「スロウ」
9/12 何もしない
(149とともに出現したときは「ドレイン」)

残りHPに応じた行動

1 149マキナバンツァーとのバトル以外で出現した、2 自分の残りHPがゼロになった、3 自分がストップ状態になっていない、のすべてに該当する場合は、カウンターで「ログ送信」を使用(※2)

※1……いずれかの味方がはじめて行動可能になった時点で(=攻撃名が出る前に)効果は発生する
※2……使用しない場合もあるが、「ログ送信」を使ったときと同じ効果は発生する

COLUMN コマンドの封印について

新たな洞窟でマキナ(レコーダー)種族がバトルに出現したさい、いずれかの敵がはじめて行動可能になると、その時点でHPが残っているマキナ(レコーダー)種族が「○○系コマンド封印機能　発動!」の効果を発動。封印可能なコマンドのうち、過去に送信された記録に入っているものは封印され、それを封印したレコーダーを倒すまで使用することができなくなる。

コマンドの記録と送信は、新たな洞窟以外で出現したマキナ(レコーダー)種族が行なう。レコーダーがバトルに出現すると記録がはじまり、そのレコーダーを倒すか、バトルから逃げた時点で、記録が送信されるのだ。

◇攻撃ごとの封印するコマンド

攻撃名	封印するコマンドの傾向
「攻撃系コマンド封印機能　発動!」	「暗黒」、剣技系や黒魔法系のアビリティなど、ダメージを与えるコマンド
「回復系コマンド封印機能　発動!」	「とっておき」系や白魔法系のアビリティなど、HPやMPを回復するコマンド
「特殊系コマンド封印機能　発動!」	「ぬすむ」、ダンス系のアビリティなど、何かを盗んだり特殊効果を与えるのみのコマンド

※「戦う」とアイテムは封印の対象外。また、本来なら封印される攻撃が封印されないこともある

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
★ログ送信	自分	—	—	—	—	必中	—	0	0	—	×	×
	バトルの記録をマキナハンツァーのもとに送信する											
★攻撃系コマンド封印機能　発動！	全体	—	—	—	—	必中	—	0	0	—	×	×
	送信された記録にあるコマンドのうち、ダメージを与える種類のものを使用できなくする											
★回復系コマンド封印機能　発動！	全体	—	—	—	—	必中	—	0	0	—	×	×
	送信された記録にあるコマンドのうち、回復を行なう種類のものを使用できなくする											
★特殊系コマンド封印機能　発動！	全体	—	—	—	—	必中	—	0	0	—	×	×
	送信された記録にあるコマンドのうち、補助を行なう種類のものを使用できなくする											
★スロウ	単体	—	—	—	シェル	必中	—	90	90	—	○	○
	スロウ126効果（発生率130）を与える											
★スリプル	単体	—	—	—	シェル	必中	—	70	0	—	○	○
	睡眠100効果（発生率90）を与える。MPを8消費											
★ドレイン	単体	12	—	特殊魔法	シェル	必中	—	70	0	—	○	○
	HPを吸収する。MPを8消費											
★バイオ	全体	—	—	—	—	必中	—	80	0	—	○	○
	毒効果（発生率100）を与える。MPを16消費											
★サンダー	単体	魔7	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	—	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを4消費											
★ファイラ	単体	魔12	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	—	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★ブリザラ	単体	魔12	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	—	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★サンダラ	単体	魔12	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	—	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★ウォタラ	単体	魔12	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	—	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★ファイガ	単体	魔19	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	—	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★ブリザガ	単体	魔19	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	—	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★サンダガ	単体	魔19	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	—	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★ウォタガ	単体	魔19	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	—	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											

［攻撃系コマンド封印機能　発動！］

［サンダー］

マキナ(パンツァー)種族

149 マキナパンツァー

通常時ライブラTEXT

いにしえの戦闘兵器 スピラ中のバトル情報を集めて どんな技にも対抗できるようになれと命令されているというウワサ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
149	45	30500	1247	53	33	72	72	89	0	0	0

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
149	—	—	吸収	—	無効	—

146 Aレコーダー、147 Rレコーダー、148 Sレコーダーとともに出現し、各レコーダーを強化したのち、2種類の攻撃をランダムで使いわける。さらに、自分の残りHPがある程度減るごとに、「ソーサルビーム」を使う。

攻略法 味方をプロテス状態にして各レコーダーを先に倒したあと、マキナパンツァーを攻撃しよう。味方を防御力アップ状態にしたり、敵をスロウ+攻撃力ダウン状態にすれば、より安全に戦える。なお、最初に味方をリフレク状態にすると、各レコーダーの攻撃を反射し吸収されることはあるが、あまりダメージを受けずにすむ。

⬅マキナパンツァーの攻撃はいずれも、味方をプロテス状態にしたり敵を攻撃力ダウン状態にすれば、ダメージを軽減できる

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
149	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒 混乱、バーサク、カース、ふきとばし、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇通常時の行動

基本行動

「レコーダー・ブーストモード」

1/4「ガトリングガン」

3/4 通常攻撃

残りHPに応じた行動

自分の残りHPが、1 最大値の1/2未満、2 最大値の1/4未満、のどちらかに該当する場合は、「ソーサルビーム」を使用(それぞれ1回かぎり)

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者 149	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	割り込み	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	—	×	×
走行してぶつかり ダメージを与える												
★ガトリングガン	ランダム	1×24	—	物理	プロテス	必中	10	30	30	△	×	×
内部に搭載したガトリング砲を連射し、前方90度の範囲内にいる敵にダメージを合計24回与える												
★ソーサルビーム	範囲	44	—	物理	プロテス	必中	10	120	100	—	×	×
主砲から高威力のビームを発射し、前方90度の範囲内にいる敵にダメージを与える												
★レコーダー・ブーストモード	全体	—	—	割合	—	必中	—	0	0	—	×	×
自分以外の味方に、複数の特殊効果(※1)を与え、HPとMPを「特殊効果を与える直前のそれぞれの最大HPと最大MPぶん」回復する												

※1……シェル127+プロテス127+HP2倍+MP2倍効果(すべて発生率∞)

【マキナ(レコーダー)種族 マキナ(パンツァー)種族】 魔物事典Ω

火蛇種族

150 ヘビマシンガン

通常時ライブラTEXT
ルフラン一味が開発した支援メカ　単純な思考でハリバリとマシンガンを発射して一味を助ける

151 ショットパイソン

通常時ライブラTEXT
ルフラン一味が開発した支援メカ　単純な思考でバリバリとマシンガンを発射して一味を助ける

152 キャノンバイパー

通常時ライブラTEXT
ルブラン一味が開発した支援メカ。ココ一番のときに使う「フルオート射撃」は大ダメージだが、そうそう何回も撃てるわけではない

153 ガトリングコブラ

通常時ライブラTEXT
ルフラン一味が開発した支援メカ。ココ一番のときに使う「フルオート射撃」は大ダメージだか、そうそう何回も撃てるわけではない

✧主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
150	2	38	0	12	0	0	0	40	0	0	1
151	7	152	0	18	0	0	0	42	0	0	1
152	18	256	0	32	0	0	0	73	0	0	1
153	20	252	0	32	0	2	0	74	0	0	1

✧属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
150 151 152 153	—	—	—	—	—	—

✧無効化する特殊効果

150 151 152 153	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、カーズ、死の宣告

150ヘビマシンガンと151ショットパイソンは、通常攻撃をくり返す。152キャノンバイパーと153ガトリングコブラは、通常攻撃と「フルオート射撃」をランダムで使いわけるが、「フルオート射撃」は3回で打ち止めになる。

攻略法 『戦う』で攻撃するだけでも簡単に倒せる。味方全員をプロテス状態にしたり敵をストップ状態にするとより安全に戦えるが、そこまでする必要もないだろう。

⬅怖い敵ではないが、合計で250くらいのダメージを与えてくる「フルオート射撃」には注意が必要。

✧通常時の行動

基本行動

150 通常攻撃をくり返す

151 152 153 以下の行動をくり返す

1/3 行動❶
2/3 通常攻撃

行動❶の内容

No.	行動
151	残りHPか一番少ない敵に向けて通常攻撃
152	残りHPか一番多い敵に向けて「フルオート射撃」（「フルオート射撃」を3回使用したあとは、通常攻撃）
153	防御力か一番高い敵に向けて「フルオート射撃」（「フルオート射撃」を3回使用したあとは、通常攻撃）

✧攻撃一覧

攻撃名／使用者 150 151 152 153	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	攻16	—	物理	プロテス	必中	5	0	80	[illegible]	×	×
乱バ 乱バ 乱バ 乱バ	頭部の銃身から弾丸を撃ち出し、ダメージを与える											
★フルオート射撃	単体	攻8×5	—	物理	プロテス	必中	5	60	100	[illegible]	×	×
	頭部の銃身から弾丸を連射して、対象の防御力を無視したダメージを5回与える											

マキナ(エクスペリメント)種族

154 エクスペリメント

154 エクスペリメント

通常時ライブラTEXT
ウェクナカンに対抗するため、砂漠で発掘したパーツからマキナ派がつくりあげた試作機械兵器

※CGは攻撃Lv、防御Lv、特殊Lvがすべて1のときのもの

✧主要データ

※1……下のコラムを参照

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
154	50	18324	0	(※1)	(※1)	(※1)	(※1)	68	0	0	0

✧属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
154	—	—	—	—	無効	—

✧無効化する特殊効果

154	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

特殊Lv(下のコラムを参照)が高いほど、攻撃のバリエーションが増え、使う攻撃もより強力なものになる。

攻略法 装備で防御力を上げ(120以上が目安)、なるべく多くの味方が「オートプロテス」を持った状態で、HPの回復を優先しつつ戦おう。使う攻撃は、敵の防御Lvが1~2なら「戦う」だけでも十分だが、3以上なら「暗黒」や奥義「光弾」のように防御力や魔法防御を無視する攻撃を使ったほうがいい。「ライフスライサー」を受けるとHPがつきてしまうが、攻撃を避けたりダメージを軽減する手段がないので、これだけはどうしようもない。なお、「ジェノサイド」を使うのは特殊Lv5のエクスペリメントだけなので、ラーニングしたい場合は忘れずに。

⬅防御力120以上+プロテス状態なら、攻撃Lv5の敵の「バーティカルランチャー.D」もこの程度のダメージに。

⬅「ジェノサイド」をラーニングしたら、すぐに使うのも有効。レベル40くらいでも9999のダメージを与えることが可能だ。

COLUMN 攻撃Lv、防御Lv、特殊Lvについて

154 エクスペリメントには、攻撃Lv、防御Lv、特殊Lvという専用の「レベル」が設定されている。これらのレベルは、サブイベント「発掘」で、対応するパーツをいくつか持ち帰ることによって上昇。レベルが高くなるほど、能力値が上がったり、行動パターンが変わってより強力な攻撃を使用するようになるのだ。くわしくは、右の表とP.364を参照。

✧レベルを上げるパーツとレベル上昇による変化

レベル名	レベルを上げるパーツ	レベル上昇による変化
攻撃Lv	攻撃パーツA、S、Z	腕の本数が増え、攻撃力と魔力が上がる
防御Lv	防御パーツA、S、Z	装甲が追加され、防御力と魔法防御が上がる
特殊Lv	特殊パーツA、S、Z	背中のパーツが増え、使用する攻撃の種類が増える

※すべてのレベルが5になると、頭部にパーツが追加される

✧攻撃Lvと能力値の対応

攻撃Lv	攻撃力	魔力
1	112	1
2	130	20
3	155	45
4	180	72
5	215	100

✧防御Lvと能力値の対応

防御Lv	防御力、魔法防御
1	1
2	50
3	100
4	150
5	205

✧通常時の行動

基本行動

特殊Lv(→P.363)によって、以下のように行動パターンが変化

特殊Lv1の場合

通常攻撃をくり返す

特殊Lv2の場合

1. 通常攻撃
2. 通常攻撃
3. 通常攻撃
4. 「バーティカルランチャー(A)」

(1に戻る)

特殊Lv3の場合

1. 通常攻撃
2. 通常攻撃
3. 「バーティカルランチャー(B)」

(1に戻る)

特殊Lv4の場合

以下の行動をくり返す

- 1/6 「ライフスライサー」
- 3/6 通常攻撃
- 2/6 「バーティカルランチャー(C)」

特殊Lv5の場合

1. 「バーティカルランチャー(D)」
2. 通常攻撃
3. 「バーティカルランチャー(D)」
4. 通常攻撃
5. 「ライフスライサー」
6. 「ジェノサイド」
7. 通常攻撃

(1に戻る)

残りHPに応じた行動

特殊Lv3のとき、1 自分の残りHPが最大値の3／5以下になっている、2 自分の残りHPが最大値の2／5以下になっている、3 自分の残りHPが最大値の1／5以下になっている、のいずれかに該当する場合は、残りHPが一番多い敵に向けて「ライフスライサー」を使用(それぞれ1回かぎり)

✧攻撃一覧

攻撃名／使用者 154	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	[illegible]	×	×
	接近して右腕部でなぐり、ダメージを与える											
★バーティカルランチャー(A)	ランダム	図4×4	—	物理	プロテス	必中	10	60	100	[illegible]	×	×
	計4発のミサイルを射出して、ダメージを合計4回与える											
★バーティカルランチャー(B)	ランダム	図3×6	—	物理	プロテス	必中	10	60	100	[illegible]	×	×
	計6発のミサイルを射出して、ダメージを合計6回与える											
★バーティカルランチャー(C)	ランダム	図3×8	—	物理	プロテス	必中	10	60	100	[illegible]	×	×
	計8発のミサイルを射出して、ダメージを合計8回与える											
★バーティカルランチャー(D)	ランダム	図3×10	—	物理	プロテス	必中	10	60	100	[illegible]	×	×
	計10発のミサイルを射出して、ダメージを合計10回与える											
★ライフスライサー	単体	図—	—	割合	—	必中	—	100	180	[illegible]	×	×
	前面部からレーザーを撃ち出し、「対象の最大HP」と同量のダメージを与える											
★ジェノサイド	全体	図20	—	魔法	シェル	必中	—	210	100	[illegible]	×	×
	爆弾を撃ち出し、対象の魔法防御を無視したダメージと弱ディレイ効果(発生率∞)を与える ラーニング 魔銃弾「ジェノサイド」											

「ライフスライサー」

「ジェノサイド」

その他(ロンゾ)

155 ロンゾ若衆
Ronso Youth

通常時ライブラTEXT
ガリクとともにグアド族を攻撃しようとしているロンゾの若者たち

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
155	—	—	—	—	無効	—

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
155	24	4060	170	51	48	23	3	78	0	0	2

◇無効化する特殊効果

155	即死、石化、睡眠、沈黙、カース、死の宣告、割合ダメージ

232 ガリク=ロンゾとともに出現。サブイベント「ロンゾの信頼獲得」でユウナがロンゾ族から高い信頼を得ているかどうかで、現れる人数や行動パターンが変わる。

攻略法 味方全員を回避10アップ状態にするか、敵を暗闇状態にすれば、こちらが攻撃を受けることはまずない。あとは、「戦う」などでダメージを与えていけば簡単に倒せる。ふきとばし効果を持つ攻撃でバトルから除外したり、毒状態にして放っておいたりするのもひとつの手だ。

⬅ふきとばし効果が発生しやすいので、「早業」「やる気をぬすむ」や「フロリー」「フロリーキャリー」を使ってもいい。

◇通常時の行動

基本行動

ユウナに対するロンゾ族の信頼度によって、以下のように行動パターンが変化(ロンゾ族の信頼度は、サブイベント「ロンゾの信頼獲得」で増減させることが可能)

ロンゾ族の信頼度が+8以上の場合
通常攻撃をくり返す

ロンゾ族の信頼度が+7以下の場合
以下の行動をくり返す

1/8 破魔の一突き
7/8 通常攻撃

◇攻撃一覧

155 攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	攻16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	[illegible]	×	×
乱バ	手にした槍で突き、ダメージを与える											
★破魔の一突き	単体	攻—	—	割合	プロテス(※1)	120	—	0	100	○	×	×
乱	手にした槍で突き、対象の残りMPをゼロにするダメージを与える											

※1……MPダメージなのでダメージ量は軽減されないが、オートアビリティ「カウンター」の対象になる

邪鬼種族

156 ザルワーン

通常時ライブラTEXT
フワフワただよいつつ襲いかかる異界からの魔物 魔法が得意で4属性の魔法を使い、こちらの魔法攻撃にも強い

157 ワラン

通常時ライブラTEXT
フワフワただよいつつ襲いかかる異界からの魔物 魔法が得意で4属性の魔法を使い、こちらの魔法攻撃にも強い

158 アラースト

通常時ライブラTEXT
フワフワただよいつつ襲いかかる異界からの魔物 魔法か得意で4属性の魔法を使い、こちらの魔法攻撃にも強い

159 エルダーザルワーン

通常時ライブラTEXT
サボテンダーのハリで巨大化した魔物 魔法が得意で数多くの魔法を使いこなすだけでなく魔法攻撃にも強い

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
156 157	弱点	──	──	──	──	──
158	弱点	無効	無効	無効	──	──
159	──	無効	無効	無効	無効	──

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
156	22	583	310	1	41	20	211	83	0	31	0
157	28	1132	480	6	43	22	214	84	0	42	0
158	29	2742	650	21	44	24	223	64	0	36	0
159	35	7520	210	25	17	16	173	63	0	4	1

◇無効化する特殊効果

No.	効果
156	沈黙、混乱、カーズ、ストップ、魔力変化、死の宣告
157	沈黙、混乱、カーズ、スロウ、ストップ、魔力変化、死の宣告
158	沈黙、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、魔力変化、死の宣告
159	沈黙、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、魔力変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

リフレク状態ではない敵を狙って魔法を放つのが基本だが、158アラーストは自分に向けて魔法を使う(＝反射させる)ことで攻撃を行なう。なお、158アラーストと159エルダーザルワーンは、つねにリフレク状態。

攻略法 チェインを狙ってすぐに倒すか、『おやすみダンス』で敵を睡眠状態にしつつ戦おう。退治弾『邪封弾』をチェインに組みこめば、致命的なダメージを与えることができる。159エルダーザルワーン以外はHPが低いので、複数で現れたときは、ダメージが大きい全体攻撃でまとめて倒すのも効果的。

←睡眠効果の発生率が∞の「おやすみダンス」なら、確実に睡眠状態にできる

◇通常時の行動

基本行動

156 157 159 以下の行動をくり返す

敵がすべてリフレク状態になっている?

YES → 156 グラビデ / 157 159 デスペル

NO ↓

- 1/4 156 157 リフレク状態ではない敵に向けて ウォタラ / 159 リフレク状態ではない敵に向けて ウォタガ
- 1/4 156 157 リフレク状態ではない敵に向けて ファイラ / 159 リフレク状態ではない敵に向けて ファイガ
- 1/4 156 157 リフレク状態ではない敵に向けて サンダラ / 159 リフレク状態ではない敵に向けて サンダガ
- 1/4 156 157 リフレク状態ではない敵に向けて ブリザラ / 159 リフレク状態ではない敵に向けて ブリザガ

158 以下の行動をくり返す

- 1/7 自分に向けて「ウォタガ」
- 1/7「カーズ」
- 1/7 自分に向けて「サンダガ」
- 1/7 残りMPが一番多い敵に向けて「アスピル」
- 1/7 自分に向けて「ブリザガ」
- 1/7 残りHPが一番少ない敵に向けて「ドレイン」
- 1/7 自分に向けて「ファイガ」

残りMPに応じた行動

158 159 自分の残りMPが30未満になっている場合は、残りMPが一番多い敵に向けて「アスピル」

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者 (156 157 158 159)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
★カーズ	単体	—	—	—	—	必中	—	120	80	△	×	○
	カース効果(発生率∞)を与える											
★アスピル	単体	—	—	割合	—	必中	—	60	60	△	×	○
	MPを「対象の残りMPの3/16」吸収する											
★ドレイン	単体	12	—	特殊魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	HPを吸収する。MPを8消費											
★グラビデ	全体	—	重力	割合	シェル	必中	—	80	0	△	×	○
	「対象の残りHPの1/4」のダメージを与える。MPを10消費											
★ファイラ	単体	12	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★ブリザラ	単体	12	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★サンダラ	単体	12	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★ウォタラ	単体	12	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★ファイガ	単体	19	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★ブリザガ	単体	19	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★サンダガ	単体	19	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★ウォタガ	単体	19	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★デスペル	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	×	○
	リレイズ、シェル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイスト、消費MP0状態を解除する。MPを12消費											

異界種族

160 ホーント

通常時ライブラTEXT

異界から来た死の使い。「死の宣告」をしてから攻撃を始めるイヤなヤツ。属性魔法をあやつるが、どの属性を使うかは多分きまぐれ

161 ファントム

通常時ライブラTEXT

異界から来た死の使い 仲間をオーバーソウルさせる特殊能力を持つ 仲間をオーバーソウルさせた後は、自分を守ることを優先するスルさ

162 ワイト

通常時ライブラTEXT

異界から来た死の使い。相手に「死の宣告」を与えてから攻撃してくるイヤなヤツ 属性魔法をあやつるが、どの属性を使うかは多分きまぐれ

163 リッチ

通常時ライブラTEXT

異界から来た死の使い 相手に「死の宣告」を与えてから攻撃してくるイヤなヤツ 属性魔法をあやつるが、どの属性を使うかは多分きまぐれ

164 グレートホーント

通常時ライブラTEXT

異界から来た死の使い。相手に「死の宣告」を与えてから攻撃してくるイヤなヤツ。属性魔法をあやつるが、どの属性を使うかは多分きまぐれ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
160	35	813	433	8	33	83	48	63	0	0	2
161	44	1755	852	33	25	84	62	73	0	0	2
162	38	4278	2100	12	48	99	92	68	0	0	2
163	31	3444	1300	16	31	81	89	48	0	0	2
164	46	8483	720	26	55	142	2	61	0	0	1

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
160 164	(※1)	(※1)	(※1)	(※1)	無効	弱点
161	弱点	—	—	—	吸収	弱点
162 163	(※1)	(※1)	(※1)	(※1)	吸収	弱点

※1……エンカウントするたびに変化

◇無効化する特殊効果

No.	効果
160	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ストップ、死の宣告
161	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ストップ、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
162 163	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
164	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

バトル開始時に、属性との相性と使う魔法を決めたのち、「『死の宣告』→魔法を数回使う」というサイクルをくり返す。161 ファントムは例外で、味方をオーバーソウルさせたのち、攻撃をランダムで選んで使う。

攻略法 「死の宣告防御」を持つか、スペシャルドレスで死の宣告効果を無効化しつつ、敵が弱点とする属性の攻撃をおもに使っていこう。ただし、161 ファントムは、「戦う」を主軸にチェインを狙い、「オーバーソウルせよ」を使われる前に倒したほうが安全。なお、死の宣告効果を無効化しなくても、割りこみ能力を持たない攻撃（→P.469）を多用すれば、死の宣告状態のカウントはほとんど進まず、ゼロになる前にバトルに勝利することもできる。

✧通常時の行動

基本行動

160 162 163 164 ハトル開始時に、属性との相性と行動❶❷の内容を以下のA～Cのタイプからランダムて決定

<table>
<tr><th rowspan="2">タイプ</th><th colspan="4">属性との相性</th><th rowspan="2">行動❶</th><th rowspan="2">行動❷</th></tr>
<tr><th>炎</th><th>氷</th><th>雷</th><th>水</th></tr>
<tr><td rowspan="4">A</td><td rowspan="4">弱点</td><td rowspan="4">吸収</td><td rowspan="4">半減</td><td rowspan="4">半減</td><td colspan="2">160「ブリザラ」</td></tr>
<tr><td colspan="2">162 すべての敵に向けて「ブリザガ」</td></tr>
<tr><td colspan="2">163「ブリザガ」</td></tr>
<tr><td>164「ブリザラ」</td><td>164「ブリザガ」</td></tr>
<tr><td rowspan="4">B</td><td rowspan="4">半減</td><td rowspan="4">半減</td><td rowspan="4">吸収</td><td rowspan="4">弱点</td><td colspan="2">160「サンダラ」</td></tr>
<tr><td colspan="2">162 すべての敵に向けて「ウォタガ」</td></tr>
<tr><td colspan="2">163「サンダガ」</td></tr>
<tr><td>164「サンダラ」</td><td>164「サンダガ」</td></tr>
<tr><td rowspan="4">C</td><td rowspan="4">半減</td><td rowspan="4">半減</td><td rowspan="4">弱点</td><td rowspan="4">吸収</td><td colspan="2">160「ウォタラ」</td></tr>
<tr><td colspan="2">162 すべての敵に向けて「ファイガ」</td></tr>
<tr><td colspan="2">163「ウォタガ」</td></tr>
<tr><td>164「ウォタラ」</td><td>164「ウォタガ」</td></tr>
</table>

※重力属性および聖属性との相性は変化しない（→P.368）

「死の宣告」

行動❶

160 163 164
- 行動❶
- 行動❶
- 行動❶

162
- 「グラビデ」
- 行動❷
- 「グラビデ」
- 行動❷
- 「グラビデ」

死の宣告状態になっていない敵がいる？
- YES → 死の宣告状態になっていない敵に向けて「死の宣告」
- NO → 行動❷

161 以下の行動をくり返す

オーバーソウルしていない「オーバーソウル可能な味方」がいる？
- YES → オーバーソウルしていない味方に向けて「オーバーソウルせよ」
- NO →
  - 1/20 死の宣告
  - 2/20「アスピル」
  - 4/20「ドレイン」
  - 13/20 何もしない

✧攻撃一覧

攻撃名	使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
★オーバーソウルせよ	161	味方	—	—	—	プロテス	必中	—	120	200	△	×	×
対象を強制的にオーバーソウルさせる													
★死の宣告	160 161 162 163 164	単体	—	—	—	—	必中	—	80	80	△	×	×
死の宣告3効果（発生率∞）を与える													
★アスピル	161	単体	6	—	特殊魔法	シェル（※2）	必中	—	70	0	△	○	○
MPを吸収する													
★ドレイン	161	単体	12	—	特殊魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
HPを吸収する。MPを8消費													
★グラビデ	162	全体	—	重力	割合	シェル	必中	—	80	0	△	×	○
「対象の残りHPの1／4」のダメージを与える。MPを10消費													
★ブリザラ	160 164	単体	魔12	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費													
★サンダラ	160 164	単体	魔12	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費													
★ウォタラ	160 164	単体	魔12	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
水属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費													
★ファイガ	162	単体	魔19	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
炎属性の攻撃てダメージを与える。MPを24消費													
★ブリザガ	162 163 164	単体	魔19	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費													
★サンダガ	163 164	単体	魔19	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
雷属性の攻撃てダメージを与える。MPを24消費													
★ウォタガ	162 163 164	単体	魔19	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
水属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費													

※2……MPダメージなのでダメージ量は軽減されないが、オートアビリティ「魔法カウンター」の対象になる

165 パリカー

通常時ライブラTEXT
異界にただよう幻光虫が集まり、雷の力を宿した魔物。体内に雷の力が満ちているので攻撃はわかりやすい

166 ジャヒー

通常時ライブラTEXT
異界にただよう幻光虫が集まり、雷と水という正反対の魔力を宿した。雷属性攻撃を吸収しつつ水属性魔法を放つなんて……

167 タローマティ

通常時ライブラTEXT
異界にただよう幻光虫が集まり、毒の力を宿した魔物。体内に満ちた毒素をふきつけられると、相当つらい

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
165	22	1130	312	30	8	83	82	53	0	0	2
166	46	2033	360	39	52	84	86	68	0	0	2
167	35	1782	999	16	32	72	66	64	0	0	2

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
165 167	弱点	──	吸収	──	無効	弱点
166	──	──	吸収	──	無効	弱点

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
165	石化、睡眠、沈黙、混乱、バーサク、カーズ、ストップ、割合ダメージ
166	即死、石化、睡眠、沈黙、混乱、バーサク、カーズ、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
167	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ストップ、死の宣告、割合ダメージ

◇通常時の行動

基本行動

165 すべての敵に向けて「サンダラ」を使用することをくり返す

166 以下の行動をくり返す

- 1/2「ウォタラ」
- 1/2「サンダラ」

167

「サンダガ」
↓
すべての敵に向けて「ウォタラ」
↓
「ポイズンスモッグ」
↓（「サンダガ」に戻る）

※どの行動からはじめるかは、バトル開始時にランダムで決定

残りHPに応じた行動

165 自分の残りHPが最大値の1/3未満になっている場合は、1/2の確率で、自分に向けて「サンダラ」を使用

166 自分の残りHPが最大値の1/4未満になっている場合は、1/3の確率で、「吸収」を使用

行動パターンは種類ごとに異なる。HPが残り少なくなると、165 パリカーは『サンダラ』を吸収することで、166 ジャヒーは『吸収』を使うことで回復を行なう。

攻略法 安全にいくなら、雷属性や水属性を無効化または吸収する装備を身につけるか、味方全員をリフレク状態にしよう。あとは、敵を1体ずつ集中攻撃で倒せばいい。

◇攻撃一覧

攻撃名	使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
★吸収	166	単体	──	──	割合	──	必中	──	100	80	[illegible]	×	×
		HPを「対象の残りHPの3/16」、MPを「対象の残りMPの3/16」吸収する　ラーニング 魔銃弾「吸収」											
★ポイズンスモッグ	167	範囲	図10	──	魔法	──	必中	──	80	80	[illegible]	×	×
		毒霧を噴出し、前方120度の範囲内にいる敵にダメージと暗闇+毒効果(すべて発生率100)を与える											
★サンダラ	165 166	単体	図12	雷	魔法	シェル	必中	──	70	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★ウォタラ	166 167	単体	(※1)	水	魔法	シェル	必中	──	70	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		水属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★サンダガ	167	単体	図21	雷	魔法	シェル	必中	──	70	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											

※1…… 166は「図12」、167は「13」

魔人種族

168 デーヴァ

通常時ライブラTEXT

スピラに恐怖をもたらす異界からの使者。4属性の攻撃魔法だけでなく支援系の魔法さえもあやつるのはカンベンしてほしい

169 アエーシュマ

通常時ライブラTEXT

スピラに恐怖をもたらす異界からの使者。超強力な魔法を連発するうえに、秘術「エンブレム・オブ・タナトス」まで放つのでシャレにならない

170 アカ・マナフ

通常時ライブラTEXT

スピラに恐怖をもたらす異界からの使者。4属性の魔法を連発するほか、秘術「エンフレム・オブ・タナトス」を放つ

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
168 169 170	—	—	—	—	無効	弱点

◇無効化する特殊効果

No.	効果
168	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、混乱、バーサク、カーズ、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
169 170	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
168	33	3230	4480	27	21	4	8	102	0	0	2
169	18	8788	9999	1	38	8	12	72	0	0	3
170	40	6322	6550	32	22	3	10	131	0	0	3

各種魔法で攻撃を行なう点は共通だが、行動パターンは種類ごとの差が大きい。なお、169アエーシュマはつねに物理無効状態になっている。

攻略法 味方全員をリフレク状態にして、敵の魔法を反射しつつ戦うのが有効。168デーヴァと170アカ・マナフに対しては、魔法を反射した瞬間に『戦う』などを使ってチェインを成立させれば、より効率よくダメージを与えていける。169アエーシュマに対しては、『戦う』など軽減手段がプロテスの攻撃は通用しないため、『暗黒』や黒魔法系のアビリティ、あるいは『ホーリー』や合成弾『ホワイトホール』を使おう。この敵はHPが残り少なくなると『アルテマ』を使ってくる可能性があるので、合計7000くらいのダメージを与えたら、あとは一気にトドメを刺すこと。ちなみに、『エンブレム・オブ・タナトス』は、こちらのHPが最大値の5/8より多く残っていれば耐え切れる。

⬅味方全員をリフレク状態にしておけば注意すべき攻撃は『エンブレム・オブ・タナトス』と『アルテマ』だけになる

➡奥義『断動』で『エンブレム・オブ・タナトス』を中断させるのも効果的。敵が写真のポーズをとったらすぐに使おう

✧通常時の行動

基本行動

168

- 自分に向けて『ヘイスト』
- ↓
- 1/4『ウォタガ』／1/4『ファイガ』／1/4『サンダガ』／1/4『ブリザガ』
- ↓
- 1/3『スロウ』／1/3『ブライン』／1/3『サイレス』
- ↓
- 1/4『ウォタガ』／1/4『ファイガ』／1/4『サンダガ』／1/4『ブリザガ』
- ↓
- 『カーズ』
- ↓
- 『ブレイク』
- ↓
- 『プチマイティガード』
- （最初の「1/4」の分岐に戻る）

170

- 1/4『ウォタガ』／1/4『ファイガ』／1/4『サンダガ』／1/4『ブリザガ』
- ↓
- 『ウォタガ』／『サンダガ』／『ブリザガ』／『ファイガ』
- ↓
- 『ウォタガ』／『サンダガ』／『ブリザガ』／『ファイガ』
- ↓
- 行動❶
- ↓
- 行動❶
- ↓
- 行動❶
- ↓
- 『エンブレム・オブ・タナトス』
- （最初に戻る）

行動❶の内容

1/5『スロウ』／1/5『カーズ』／1/5『ブレイク』／1/5『ブライン』／1/5『サイレス』

169 以下の行動をくり返す

自分の残りHPが最大値の1/7未満になっている?

- YES → 1/3『アルテマ』（自分の残りMPが100未満になっている場合は、すべての敵に向けて『アスピル』）
- NO → 残りHPが一番多い敵に向けて『フレア』（自分の残りMPが100未満になっている場合は、すべての敵に向けて『アスピル』）
- 2/3 すべての敵に向けて『ドレイン』

残りMPに応じた行動

168 自分の残りMPが150未満になっている場合は、すべての敵に向けて『アスピル』を使用

「行動変化カウント」に応じた行動

169 1 自分が行動可能になる、2 敵の攻撃を受けた、のどちらかに該当する場合は、「行動変化カウント」が1増える。「行動変化カウント」が11以上になっている場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、『エンブレム・オブ・タナトス』を使用

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	割り込み	リフレク影響	沈黙影響
★エンブレム・オブ・タナトス	全体	—	—	割合	—	必中	—	250	80	×	×	×
	巨大な魔法陣を作り出し、「対象の最大HPの5／8」のダメージと複数の特殊効果(※1)を与える											
★プチマイティガード	全体	—	—	—	シェル	必中	—	120	80	△	×	×
	シェル126+プロテス126+リジェネ50効果(すべて発生率∞)を与える											
★カーズ	単体	—	—	—	—	必中	—	120	80	△	×	○
	カース効果(発生率∞)を与える											
★スロウ	単体	—	—	—	シェル	必中	—	90	90	△	○	○
	スロウ126効果(発生率130)を与える											
★ブライン	単体	—	—	—	—	必中	—	60	60	△	○	○
	暗闇効果(発生率75)を与える											
★サイレス	単体	—	—	—	—	必中	—	60	60	△	○	○
	沈黙効果(発生率75)を与える											
★アスピル	単体	—	—	割合	—	必中	—	60	60	△	×	○
	MPを「対象の残りMPの3／16」吸収する											
★ドレイン	単体	12	—	特殊魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	HPを吸収する。MPを8消費											
★ブレイク	単体	—	—	—	—	必中	—	60	60	△	○	○
	石化効果(発生率75)を与える											
★ファイガ	単体	19	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★ブリザガ	単体	19	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★サンダガ	単体	19	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★ウォタガ	単体	19	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★フレア	単体	30	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	△	○	○
	無属性の攻撃でダメージを与える。MPを54消費											
★ヘイスト	単体	—	—	—	シェル	必中	—	90	90	△	○	○
	ヘイスト126効果(発生率130)を与える											
★アルテマ	全体	42	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	×	×	○
	無属性の攻撃でダメージを与える。MPを90消費											

※1……攻撃力1ダウン+魔力1ダウン+防御力1ダウン+魔法防御1ダウン+命中1ダウン+回避1ダウン効果(すべて防御不能)

「エンブレム・オブ・タナトス」

「ウォタガ」

「ヘイスト」

妖石種族

171 トゥーム

通常時ライブラTEXT

石像のような異界の魔物。ステータス異常攻撃を多用する。特に「コンフュ」は全員を混乱させるのでヘタすると全滅のピンチ

172 モニュメント

通常時ライブラTEXT

石像のような姿をした異界の魔物。するどいツメでキツイ攻撃をしてくる。おまけにバーサクにされることもあるので、とんでもないことになる場合も

173 ドルメン

通常時ライブラTEXT

石像のような姿をした異界の魔物で、見たとおり防御力は高い。するどいツメで攻撃しつつ、おまけに石化とは……

174 エピタフ

通常時ライブラTEXT

ステータス異常攻撃を多用する異界の魔物。見た目どおり防御力が高く、するどいツメは毒・混乱効果や能力値を下げる効果という反則

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
171	27	4820	999	34	66	64	1	85	0	0	3
172	38	7143	9999	48	79	71	1	84	0	0	3
173	32	5320	9999	37	40	68	1	79	0	0	3
174	43	17433	9999	56	122	180	18	134	0	0	2

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
171 173	半減	半減	半減	弱点	無効	弱点
172	無効	無効	無効	弱点	吸収	弱点
174	無効	無効	無効	弱点	無効	弱点

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
171	即死、石化、睡眠、沈黙、カース、スロウ、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
172	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、カース、スロウ、ストップ、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、割合ダメージ
173	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、カース、スロウ、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
174	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱 バーサク、カース、スロウ、ストップ、死の宣告、割合ダメージ

特殊効果を持つ通常攻撃と『石のいぶき』に加えて、種類によっては『コンフュ』や『グラビデ』を使う。

攻略法 『石化防御』『混乱防御』を持って戦おう。さらに、味方全員を回避10アップ状態(可能なら運10アップ状態も追加)にすると、より安全だ。有効なのは水属性の攻撃だが、174エピタフ以外が相手なら『戦う』でも十分なダメージを与えていける。『混乱防御』『石化防御』がない場合は、スペシャルドレスで戦うのが無難。

←敵の大半の攻撃が何らかの特殊効果を持つ。なかでも石化効果と混乱効果は危険なので、オートアビリティで無効化したい。

◇通常時の行動

基本行動

171
- すべての敵に向けて『コンフュ』
- すべての敵に向けて『ドレイン』
- 『バイオ』
- 通常攻撃(A)
- 『石のいぶき(A)』
- すべての敵に向けて『アスピル』

※どの行動からはじめるかは、バトル開始時にランダムで決定

173
- 通常攻撃(D)
- 通常攻撃(D)
- 通常攻撃(D)
- 『石のいぶき(A)』

※どの行動からはじめるかは、バトル開始時にランダムで決定

172
- 『グラビデ』
- 通常攻撃(C)
- 『グラビデ』
- 通常攻撃(C)
- 『石のいぶき(A)』

※どの行動からはじめるかは、バトル開始時にランダムで決定

174
- 通常攻撃(E)
- 『石のいぶき(B)』
- 通常攻撃(E)
- 『カーズ』

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃(A)	単体	図—	—	割合	プロテス	16	5	0	100	○	×	×
171:乱	ツメで引っかき、『対象の最大HP』と同量のダメージを与える											
通常攻撃(B)	単体	図16	—	物理	プロテス	100	5	0	100	○	×	×
171:バ	ツメで引っかき、ダメージと毒効果(発生率∞)を与える。バーサク状態のときのみ使用											
通常攻撃(C)	単体	図16	—	物理	プロテス	120	5	0	100	○	×	×
172:バ	ツメで引っかき、ダメージとバーサク133効果(発生率50)を与える											
通常攻撃(D)	単体	図16	—	物理	プロテス	120	5	0	100	○	×	×
173:バ	ツメで引っかき、ダメージと石化効果(発生率35)を与える											
通常攻撃(E)	単体	図16	—	物理	プロテス	120	5	0	100	○	×	×
174	ツメで引っかき、ダメージと複数の特殊効果(※1)を与える											
★石のいぶき(A)	範囲	—	—	—	シェル	必中	—	120	80	△	×	×
171:乱 172 173	暗灰色の息を吐き、前方120度の範囲内にいる敵に石化効果(発生率40)を与える　ラーニング 魔銃弾『石のいぶき』											
★石のいぶき(B)	範囲	—	—	—	シェル	必中	—	120	80	△	×	×
174	暗灰色の息を吐き、前方120度の範囲内にいる敵に石化効果(発生率100)を与える　ラーニング 魔銃弾『石のいぶき』											
★カーズ	単体	—	—	—	—	必中	—	120	80	△	×	○
174	カーズ効果(発生率∞)を与える											
★アスピル	単体	—	—	割合	—	必中	—	60	60	△	×	○
171:乱	MPを『対象の残りMPの3/16』吸収する											
★ドレイン	単体	12	—	特殊魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
171:乱	HPを吸収する。MPを8消費											
★グラビデ	全体	—	重力	割合	シェル	必中	—	80	0	△	×	○
172	『対象の残りHPの1/4』のダメージを与える。MPを10消費											
★コンフュ	単体	—	—	—	—	必中	—	60	60	△	○	○
171:乱	混乱133効果(発生率75)を与える											
★バイオ	全体	—	—	—	—	必中	—	80	0	△	○	○
171:乱	毒効果(発生率100)を与える。MPを16消費											

※1……毒(発生率130)+バーサク133(発生率60)+攻撃力1ダウン(防御不能)+魔力1ダウン(防御不能)+防御力1ダウン(防御不能)+魔法防御1ダウン(防御不能)効果

その他(アンラ・マンユ)

175 アンラ・マンユ
[illegible]

通常時ライブラTEXT
砂漠で眠りについていた最強の魔物 なんでも破壊するつもりの魔物らしい魔物

176 タルウィ
[illegible]

通常時ライブラTEXT
アンラ・マンユのパーツ 攻撃担当で、殴ってきたり、沈黙・暗闇・毒・混乱の四重奏 おまけに「ちなまくさい息」で攻撃なんて

177 ザリチュ
Zarich

通常時ライブラTEXT
アンラ・マンユのパーツ。魔法担当で、属性魔法とか、すべてのパラメータを下げる「滅びの閃光」を使ってくるとは……

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
175 176	—	—	—	—	無効	—
177	半減	半減	半減	半減	無効	半減

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
175	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、防御力変化、魔法防御変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
176 177	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、リフレク、スロウ、ストップ、防御力変化、魔法防御変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	[illegible]
175	47	333444	9999	73	97	124	114	68	0	0	2
176	38	5440	9999	85	42	99	0	113	0	0	1
177	36	5440	9999	70	25	0	99	82	0	0	1

175 アンラ・マンユ、176 タルウィ、177 ザリチュの3体一組で出現。175 アンラ・マンユは、状況に応じて使う攻撃を決める。176 タルウィはつねに魔法無効状態、177 ザリチュはつねに物理無効状態で、ともに一定の行動パターンをくり返す。なお、STORY Lv.1〜3では、176 タルウィと 177 ザリチュは攻撃の対象にならず、175 アンラ・マンユは自身のHPがある程度減るか一定時間が経過すると、「天地大乱」を使ってバトルを終わらせる。

攻略法 175 アンラ・マンユのHPさえゼロにすればこちらの勝利となるが、ストーリーレベルに応じて、以下のように攻略法を変える必要がある。STORY Lv.1〜3ではこの敵と何度でも戦えるが、勝つには、「天地大乱」を使うスキを与えずに敵のHPをゼロにしなければならない。

●STORY Lv.1での攻略法

「クイックトリガーLv.3」を修得したガンナー3人で、「チェインが途切れないようにひとりずつ「クイックトリガー」で攻撃する」ことをくり返せば倒せる。

●STORY Lv.2〜3での攻略法

キューソネコカミを装備したピンチ状態の味方の「クイックトリガー」や「フォーダイス」、それに「銀河天震」を利用して、敵のHPを一気にゼロにするしかない。敵のHPを「終了HP」(下記を参照)近くまで減らしてから実行すれば、必要なダメージ量が少なくなり、より成功させやすくなる。

⬅STORY Lv.1〜3で倒すには、敵に「天地大乱」を使わせるスキを与えずにHPをゼロにする必要がある

➡STORY Lv.2〜3では 176 タルウィや 177 ザリチュの攻撃にジャマをされて、倒すのに失敗することも

●STORY Lv.5での攻略法

「混乱防御」を持ち、味方全員をプロテス+リフレク状態にして、176 タルウィと 177 ザリチュを倒しつつ 175 アンラ・マンユにダメージを与えよう。攻撃力を上げたダークナイトふたりが「暗黒」を使い、残りのひとりがHPを回復するという戦いかたがオススメだ。なお、175 アンラ・マンユと味方全員の残りMPをゼロ近くまで減らすと、175 アンラ・マンユは「アスピル」をくり返すだけになるので、176 タルウィと 177 ザリチュさえ倒せば負ける要素はなくなる。

そのほか、STORY Lv.3までに、175 アンラ・マンユのHPをゼロ近くまで減らして「天地大乱」を受けておき、以降一度も 175 アンラ・マンユと戦うことなく、STORY Lv.5まで進める手もある。すると、STORY Lv.5でのバトル開始時の 175 アンラ・マンユの残りHPは、ゼロ近くまで減ったままなので、簡単に倒せるのだ。

⬅HPの回復には、とっておき「メガポーション」や合成弾「ウルトラキュアー」など、リフレク状態で反射されないものを使おう

⬅⬆敵が「アレイズ」を使ったら、攻撃のターゲットに敵の名前が出るまで待ってから「暗黒」を入力すること。その前に入力すると、攻撃が当たらない

COLUMN HPの引き継ぎについて

175 アンラ・マンユには、前のバトルでの残りHPを引き継ぐという特性がある。厳密には、「天地大乱」を使うか、あるいはユウナたちが逃げることによってバトルが終了すると、その時点での残りHPを「引き継ぎHP」として記録。「引き継ぎHP」が記録されている場合は、つぎのバトルの開始時に、残りHPが「引き継ぎHP」と同じになるのだ。ただし、STORY Lv.1〜3では、「引き継ぎHP」が下の表の「終了HP」未満だと、バトル開始時に残りHPが「回復HP」まで回復し、そのバトル中は防御力と魔法防御が255になる。

✧ストーリーレベルごとの終了HPと回復HP

STORY Lv.	終了HP	回復HP
1	最大値の9/10(300099)	最大値の9/10(300099)
2	最大値の7/10(233410)	最大値の8/10(266755)
3	最大値の5/10(166722)	最大値の6/10(200066)

※( )内の数値は、HP2倍状態になっていない場合のHPの量

◇通常時の行動

基本行動

ストーリーレベルで、以下のように行動パターンが変化

STORY Lv.1～3の場合

175 何もしないが、1 自分の残りHPがP.377の表の「終了HP」以下になった、2 バトル開始から約53秒が経過した、のどちらかに該当した場合は、「天地大乱」を使用し、その時点での残りHPを「引き継ぎHP」として記録する

176 STORY Lv.1では何もしない　STORY Lv.2～3では、通常攻撃をくり返す

177 STORY Lv.1～2では何もしない　STORY Lv.3では、以下の行動をくり返す

すべての敵に向けて「ファイラ」
↓
すべての敵に向けて「ウォタラ」
↓
すべての敵に向けて「サンダラ」
↓
すべての敵に向けて「ブリザラ」

※どの行動からはじめるかは、バトル開始時にランダムで決定

STORY Lv.5の場合

175 以下の行動をくり返す

自分の残りMPが200未満になっている？
YES → すべての敵に向けて「アスピル」
NO ↓

タルウィが戦闘不能状態になっている？
YES → タルウィに向けて「アレイズ」
NO ↓

サリチュが戦闘不能状態になっている？
YES → サリチュに向けて「アレイズ」
NO ↓

行動がまわってきた回数が15以上になっている？
YES → 行動がまわってきた回数がゼロから数え直しになり「炎獄」
NO ↓

1/10 サリチュに向けて「ケアルガ」
4/10 「クラヒテ」
1/10 タルウィに向けて「ケアルガ」
2/10 すべての敵に向けて「バイオ」
2/10 行動❶

行動❶の内容

敵がすべてリフレク状態になっている？
YES → すべての敵に向けて「デスペル」
NO → リフレク状態ではない敵に向けて「フレア」

176

通常攻撃 → 通常攻撃 → 通常攻撃 → 通常攻撃
通常攻撃 → 通常攻撃 → 通常攻撃 → 「ちなまぐさい息」

177

「ファイガ」 → 「ウォタガ」
「サンダガ」 → 「ブリザガ」

※どの行動からはじめるかは、バトル開始時にランダムで決定

「引き継ぎHP」に応じた行動

175 STORY Lv.5で、記録されている「引き継ぎHP」が最大HPの8／10(266755)以上だった場合は、はじめて行動可能になったときに「炎獄」を使用し、行動がまわってきた回数を8にする

残りMPに応じた行動

177 STORY Lv.5で、1 残りMPが100以上の状態で自分に行動がまわってきた回数が「7の倍数－6」になった、2 自分の残りMPが100未満になっている、のどちらかに該当する場合は、「滅びの閃光」を使用

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者	使用者(175/176/177)	対象	威力	属性	タイプ	防御手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	176	単体	図12	—	物理	プロテス	125	—	20	80	×	×	×
		かまえてからなぐりつけ、ダメージを与える											
★血なまぐさい息	176	全体	図12	—	魔法	—	必中	—	120	80	×	×	×
		血なまぐさい息を吐き、ダメージと複数の特殊効果(※1)を与える											
★滅びの閃光	177	範囲	図8	—	魔法	—	必中	—	120	80	×	×	×
		破滅の光で照らしつけ、前方140度の範囲内にいる敵に、MPへのダメージと複数の特殊効果(※2)を与える											
★天地大乱	175	全体	—	—	—	—	必中	—	0	0	×	×	×
		タルウィとザリチュが地面をたたき、ふきとばし効果(防御不能)を与える											
★炎獄	175	ランダム	図—	—	割合	プロテス	必中	—	120	100	×	×	×
		地面から炎を噴出させ、「対象の最大HPの3／16」のダメージを合計10回与える											
★アスピル	175	単体	図—	—	割合	—	必中	—	60	60	△	×	○
		MPを「対象の残りMPの3／16」吸収する											
★グラビデ	175	全体	—	重力	割合	シェル	必中	—	80	0	△	×	○
		「対象の残りHPの1／4」のダメージを与える。MPを10消費											
★バイオ	175	全体	—	—	—	—	必中	—	80	0	△	○	○
		毒効果(発生率100)を与える。MPを16消費											
★ファイラ	177	単体	図12	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
		炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★ブリザラ	177	単体	図12	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
		氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★サンダラ	177	単体	図12	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
		雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★ウォタラ	177	単体	図12	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
		水属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★ファイガ	177	単体	図19	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
		炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★ブリザガ	177	単体	図19	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
		氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★サンダガ	177	単体	図19	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
		雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★ウォタガ	177	単体	図19	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
		水属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★フレア	175	単体	55	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	△	○	○
		無属性の攻撃でダメージを与える。MPを54消費											
★ケアルガ	175	単体	38	—	魔法回復	シェル	必中	—	60	0	△	○	○
		HPを回復する。MPを20消費											
★デスペル	175	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	×	○
		リレイズ、シェル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイスト、消費MP0状態を解除する。MPを12消費											
★アレイズ	175	単体	—	—	割合	シェル	必中	—	100	0	△	○	○
		戦闘不能状態を解除し、HPを全回復する(戦闘不能状態の対象にのみ効果がある)。MPを60消費											

※1……沈黙(発生率∞)＋暗闇(発生率∞)＋毒(発生率∞)＋混乱133(発生率128)効果
※2……攻撃力1ダウン＋魔力1ダウン＋防御力2ダウン＋魔法防御2ダウン効果(すべて防御不能)

「滅びの閃光」

「炎獄」

その他(ヴァルファーレ)

178 ヴァルファーレ

通常時ライブラTEXT
ユウナが最初に心を通じ合わせた召喚獣

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
178	―	―	―	―	無効	―

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
178	22	8430	9999	97	11	76	20	125	0	25	3

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
178	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

ふだんは通常攻撃と「ソニックウィング」をランダムに使うが、攻撃した回数や相手から攻撃された回数の合計が一定値に達すると、「シューティング・レイ」「シューティング・パワー」を使用する。

攻略法 装備で魔法防御を上げ、味方をプロテス状態か回避10アップ状態にして戦おう。魔力アップ状態にしての「ファイガ」「ブリザガ」や、合成弾「ホワイトホール」を使っていけば、数回の攻撃で倒すこともできる。味方を魔法防御アップ状態に、敵を魔力ダウン状態にしたうえで、「戦う」を主体にチェインを狙っていくか、スペシャルドレスで攻撃するのもひとつの手だ。

⬅「戦う」でチェインを狙うなら、ガンナーやシーフの攻撃で敵をひるませたところに、戦士やダークナイトで攻撃するといい。

◇通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

1/3 一番遠くにいる敵に向けて「ソニックウィング」

2/3 通常攻撃

「行動変化カウント」に応じた行動

下の表の「行動が変化する条件」を満たした場合は、表内の行動を実行 いずれの条件も満たさず、なおかつ、1 何らかの攻撃を使用する、2 何らかの攻撃を受けた、のどちらかに該当する場合は、「行動変化カウント」が5増える

行動が変化する条件	行動
「行動変化カウント」が100以上になっている	「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、『シューティング・パワー』を使用
「行動変化カウント」が30以上になっている	『シューティング・レイ』を使用
「行動変化カウント」が60以上になっている	『シューティング・レイ』を使用

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者 178	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	図16	―	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	飛びかかって両足で蹴り、ダメージを与える											
★ソニックウィング	単体	図2	―	物理	プロテス(※1)	必中	―	100	80	×	×	×
	両翼から衝撃波を放ち、MPにダメージを与える											
★シューティング・レイ	範囲	図20	―	魔法	シェル	必中	―	120	100	×	×	×
	熱線を地面に向けて放って爆発を引き起こし、前方160度の範囲内にいる敵にダメージを与える											
★シューティング・パワー	全体	図25	―	魔法	―	必中	―	120	100	×	×	×
	空中に描いた魔法陣から多数の光線を放ち、ダメージを与える											

※1 ― MPダメージなのでダメージ量は軽減されないが、オートアビリティ「カウンター」の対象になる

その他(イフリート)

179 イフリート

通常時ライブラTEXT
かつてユウナとともに戦った召喚獣

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
179	吸収	弱点	—	—	無効	—

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
179	23	8820	9999	82	22	98	49	114	0	14	2

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
179	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

行動パターンは178ヴァルファーレに近い。通常攻撃と「ファイガ」を使いつつ、特定の条件を満たすと「メテオストライク」や「地獄の火炎」で攻撃を行なう。

攻略法 「ファイガ」と「地獄の火炎」のダメージを無効化するために、「炎無効」または「炎吸収」を持って戦おう。さらに、「メテオストライク」のダメージをシェル状態で軽減したり、通常攻撃への対策として味方をプロテス状態か回避10アップ状態にすれば、より安全だ。使う攻撃は、氷属性のものが有効。

⬅「メテオストライク」のダメージは大きめなので、味方をシェル状態にすることで軽減したい。

◇通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

1/3 すべての敵に向けて「ファイガ」

2/3 通常攻撃

「行動変化カウント」に応じた行動

下の表の「行動が変化する条件」を満たした場合は、表内の行動を実行。いずれの条件も満たさず、なおかつ、何らかの攻撃を使用した場合は「行動変化カウント」が7、何らかの攻撃を受けた場合は「行動変化カウント」が5増える

行動が変化する条件	行動
「行動変化カウント」が100以上になっている	「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、「地獄の火炎」を使用
「行動変化カウント」が30以上になっている 「行動変化カウント」が60以上になっている 「行動変化カウント」が90以上になっている	一番遠くにいる敵に向けて「メテオストライク」を使用

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者 179	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	空中で1回転しつつツメで引っかき、ダメージを与える											
★メテオストライク	単体	25	—	魔法	シェル	必中	—	100	80	×	×	×
	口から吐き出した高熱の火球をパンチで飛ばして、ダメージを与える											
★地獄の火炎	全体	24	炎	魔法	シェル	必中	—	180	100	×	×	×
	火球を爆発させて対象を上空に巻き上げ、口から放った火球をぶつけたのち、えぐり取った地面を投げつけて、ダメージを与える											
★ファイガ	単体	19	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											

その他(イクシオン)

180 イクシオン

通常時ライブラTEXT
かつてユウナとともに戦った召喚獣

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
180	—	—	吸収	弱点	無効	—

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
180	28	12380	9999	62	21	106	82	138	0	35	4

◇無効化する特殊効果

180	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

一定の行動パターンに沿って3種類の攻撃を使うが、決まった条件を満たしたときは、『エネルギーチャージ』のあとに『トールハンマー』を使用する。

攻略法 装備で魔法防御を上げておき、味方全員をシェル＋回避10アップ状態にしつつ、剣技『アクアセイバー』や黒魔法『ウォタガ』などの水属性の攻撃か、『暗黒』などの防御力を無視する攻撃を主体に、ダメージを与えていこう。味方を魔法防御アップ状態にしたり、敵を魔力ダウン状態にするなどして、受けるダメージ量を減らすと、より有利に戦える。なお、必中でない攻撃は回避される恐れがあるので、味方を命中10アップ状態にしておくか、チェイン成立中に当てるようにしたい。

←敵が『エネルギーチャージ』を使ったら、HPが残り少ない味方を手早く回復して、『トールハンマー』に備えよう

◇通常時の行動

基本行動

1/4 すべての敵に向けて！サンダラ！
3/4 通常攻撃
↓
1/4 すべての敵に向けて！サンダラ！
3/4 通常攻撃
↓
『エアロスパーク』を使用

「行動変化カウント」に応じた行動

「行動変化カウント」か100以上になっている場合は、以下の行動を実行。「行動変化カウント」か100未満で、なおかつ、1 何らかの攻撃を使用する、2 敵の攻撃を受けた、のどちらかに該当する場合は、「行動変化カウント」が5(使用する攻撃が『エアロスパーク』の場合は10)増える

『エネルギーチャージ』
↓
「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、『トールハンマー』を使用

◇攻撃一覧

180 攻撃名／使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	ツノで斬りつけるようにしてダメージを与える											
★エアロスパーク	単体	図—	—	割合	—	必中	—	100	80	×	×	×
	ツノの先からふたつの光輪を放出し、「対象の残りHPの5／8」のダメージを与える											
★エネルギーチャージ	自分	図—	—	固定値	—	必中	—	120	100	×	×	×
	雷のエネルギーを受けて、HPとMPをそれぞれ200ずつ回復する											
★トールハンマー	全体	図30	—	魔法	シェル	必中	—	120	100	×	×	×
	対象を拘束して空中へ持ち上げ、電撃を飛ばしてダメージを与える											
★サンダラ	単体	図12	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	○	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											

その他(シヴァ)

181 シヴァ

通常時ライブラTEXT

かつてユウナとともに戦った召喚獣

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
181	弱点	吸収	──	──	無効	──

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
181	41	14800	9999	69	58	74	183	124	0	58	6

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
181	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

行動変化カウント(「通常時の行動」の欄を参照)に応じて行動が変化。この値が大きいほど、強力な攻撃を使う。**攻略法** 装備で魔法防御を上げ、「天からの一撃」対策として「ストップ防御」を持ったうえで、味方全員をシェル状態にして戦おう。敵は魔法防御と回避の値が高いので、魔法防御に影響されない攻撃を使うか、命中10アップ状態で「戦う」を使っていくといい。なお、敵が通常攻撃を使ってきた瞬間を狙って「戦う」を先に当て、それから1秒強の間隔で「戦う」をくり返すと、一方的にダメージを与えつづけることができる。

←炎属性の攻撃が有効なので、「戦う」で攻撃する場合は、「炎攻撃」を持っておくのがオススメだ。

◇通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

「行動変化カウント」はいくつになっている?
- 0~61
  - 1/4「天からの一撃」
  - 2/4 通常攻撃
  - 1/4「フリザガ」
- 62~99
  - 1/4「天からの一撃」
  - 2/4「フリザガ」
  - 1/4「3連攻撃」
- 100以上
  - 「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、「ダイアモンドダスト」を使用

「行動変化カウント」に応じた行動

「ダイアモンドダスト」以外の攻撃を使用する場合は「行動変化カウント」が3、何らかの攻撃を受けた場合は「行動変化カウント」が5増える

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者	対象	威力	属性	タイプ	防御手段	命中率	クリティカル率	詠唱時間	待機時間	割り込み	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	物16	──	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	低く跳ねつつまわし蹴りを放ち、ダメージを与える											
3連攻撃	ランダム	物12×3	──	物理	プロテス	必中	──	0	0	○	×	×
	通常攻撃の動作を3回連続で行なう											
★天からの一撃	単体	特──	──	割合	──	必中	──	100	80	×	×	×
	氷のかたまりを落として、HPに「対象の残りHPの1／2」、MPに「対象の残りMPの1／2」のダメージと、ストップ30効果(発生率30)を与える											
★ダイアモンドダスト	全体	魔26	──	魔法	シェル	必中	──	120	200	×	×	×
	左手から強烈な冷気を放って凍りづけにし、ダメージを与える											
★ブリザガ	単体	魔19	氷	魔法	シェル	必中	──	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											

その他(バハムート)

182 バハムート

通常時ライブラTEXT
かつてユウナとともに戦った召喚獣

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
182	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
182	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
182	20	8400	9999	71	86	160	10	86	0	0	3

最初に「カーズ」を使い、以降は「通常攻撃を3回→「インパルス」を2回→カウントダウン(5カウント)→「メガフレア」」という流れの行動をくり返す。

攻略法 防御力が高いので、魔力10アップ状態の黒魔導士で「ファイガ」や「ブリザガ」を使っていくのがオススメ。味方全員をプロテス状態か回避10アップ状態にしたり、敵をスロウ状態にすれば、より安全に戦える。カウントダウンが終わる前に敵を倒せそうにない場合は、味方全員をシェル状態にすることで、「メガフレア」のダメージを軽減しよう。

⬅「メガフレア」のダメージ量は、味方がシェル状態なら、この程度まで軽減される

◇通常時の行動

基本行動

- 「カーズ」
- ↓
- 通常攻撃 ← (ループ先)
- ↓
- 通常攻撃
- ↓
- 通常攻撃
- ↓
- 「インパルス」
- ↓
- 「インパルス」
- ↓
- カウントダウンを5から開始
- ↓
- カウントを1減らす
- ↓
- カウントを1減らす
- ↓
- カウントを1減らす
- ↓
- カウントを1減らす
- ↓
- 「メガフレア」
- ↓ (通常攻撃へ戻る)

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 (182)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	[illegible]	×	×
	低空飛行で近づいてなぐりかかり、ダメージを与える											
★インパルス	範囲	図—	—	割合	—	必中	—	100	80	×	×	×
	4個の光球を放って地面で爆発させて、前方160度の範囲内にいる敵に「対象の残りHPの3／8」のダメージを与える											
★メガフレア	全体	図14	—	魔法	シェル	必中	—	120	120	×	×	×
	背中の円盤を回転させて力をため、口から極太の光線を放って、ダメージを与える											
★カーズ	単体	—	—	—	—	必中	—	120	80	[illegible]	×	[illegible]
	カーズ効果(発生率∞)を与える											

その他(アニマ)

183 アニマ

183 アニマ

Anima

通常時ライブラTEXT

かつてユウナとともに戦った召喚獣

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
183	43	36000	9999	32	33	84	42	133	0	0	5

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
183	半減	半減	半減	半減	無効	弱点

◇無効化する特殊効果

183	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

ふだんは通常攻撃と「ペイン」を、「行動変化カウント」が100に達したときは「カオティック・D」を使う。

攻略法 「暗闇防御」や「沈黙防御」を持って戦おう。敵は聖属性が弱点なので、合成弾「ホワイトホール」や白魔法「ホーリー」で大ダメージを与えていける。「ペイン」で発生した各種ダウン状態を、各種のアップ効果で適度に相殺しつつ、黒魔法「フレア」や奥義「光弾」を使っていくのも効果的。「暗闇防御」や「沈黙防御」を持っていない場合は、スペシャルドレスで戦うのも手だろう。ちなみに、「カオティック・D」は、プロテス状態なら合計400〜600程度のダメージを、「鉄壁」での防御状態なら合計16のダメージを受けるだけですむ。

←「ペイン」を何度も使われて、各種ダウン状態の強さの段階が高くなったら、各種のアップ効果で相殺するのが無難

◇通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

1/5「ペイン」

4/5 通常攻撃

「行動変化カウント」に応じた行動

「行動変化カウント」が100以上になっている場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、「カオティック・D」を使用「行動変化カウント」が100未満で、なおかつ、1 何らかの攻撃を使用する、2 何らかの攻撃を受けた、のどちらかに該当する場合は、「行動変化カウント」が5増える

◇攻撃一覧

183 攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	魔10	—	魔法	—	必中	—	0	100	○	×	×
	呪われた闇の力で、魔法防御を無視したダメージと毒効果(発生率25)を与える											
★ペイン	単体	魔16	—	魔法	シェル	必中	—	100	80	×	×	×
	闇の力を左目に集めて放ち、ダメージと複数の特殊効果(※1)を与える											
★カオティック・D	全体	魔5×16	—	物理	プロテス	必中	—	200	200	×	×	×
	異次元のアニマが無数のパンチをたたきこみ、ダメージを16回与える											

※1 沈黙(発生率120)+暗闇(発生率120)+耐えがたい(発生率120)+攻撃力1ダウン(防御不能)+魔力1ダウン(防御不能)+防御力1ダウン(防御不能)+魔法防御1ダウン(防御不能)+命中1ダウン(防御不能)+回避1ダウン(防御不能)効果

その他（ヨウジンボウ）

184 ヨウジンボウ

通常時ライブラTEXT

かつてユウナとともに戦った召喚獣

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
184	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
184	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
184	36 30 ※1	22000	9999	44 42 ※1	61	50	106	120 20 ※1	0 0 ※1	0	7 7 ※1

※1……ダイゴロウの能力値

攻撃を実行した回数に応じて、使う攻撃のバリエーションが変わる。おとものダイゴロウは、攻撃対象にされることはなく、命令に従って「ダイゴロウ」を使う。

攻略法 使ってくる攻撃への対策として、「毒防御」を持ち、味方全員をプロテス状態にしよう。敵の攻撃でMPを減らされてしまうので、攻撃やHP回復には、MPを消費しないものを利用するのが無難。たとえば、攻撃には『戦う』や合成弾『ホワイトホール』を、HPの回復にはアイテムや魔力アップ状態での『祈る』を使うといい。なお、『斬魔刀』は、敵が12回ほど行動するたびに使ってくる。敵が9～10回行動したら、いつでもHPを回復できるように、味方を最低ひとりは待機させておくこと。また、『ダイゴロウ』は、ヨウジンボウがひるみ動作中でも使ってくる。チェインを妨害されてしまうこともあるので注意。

◇通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

「行動変化カウント」はいくつになっている?

- 0～29：1/3「小柄」、2/3「ダイゴロウ」
- 30～69：1/4「脇差(A)」、2/4「ダイゴロウ」、1/4「小柄」
- 70～99：1/4「ダイゴロウ」、1/4「脇差(B)」、1/4「脇差(A)」、1/4「小柄」

「行動変化カウント」に応じた行動

「行動変化カウント」が100以上になっている場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、「斬魔刀」を使用。「行動変化カウント」が100未満で、なおかつ行動がまわってきた場合は、「行動変化カウント」が8増える

※「ダイゴロウ」の使用を選ぶと、ダイゴロウが攻撃を実行し、184ヨウジンボウにはすぐにつぎの行動がまわってくる。ダイゴロウが攻撃を開始してから待機時間が終了するまでのあいだに「ダイゴロウ」の使用を選ぶと、「ダイゴロウ」実行の予約が行なわれる（ダイゴロウの待機時間が終了すると「ダイゴロウ」を実行）。予約がある状態でさらに「ダイゴロウ」の使用を選ぶと、その選択は無効になるが「行動変化カウント」は8増える

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 184	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
★ダイゴロウ（※2）	単体	図16	—	物理	プロテス	必中	5	0	100	○	×	×
	イヌのダイゴロウが体当たりをし、ダメージを与える。この攻撃は、ヨウジンボウがひるんでいる最中でも使用可能											
★小柄	単体	図—	—	割合	—	必中	—	0	120	×	×	×
	小柄を投げつけ、MPに「対象の残りMPの1／4」のダメージと毒効果（発生率100）を与える											
★脇差（A）	単体	図16	—	物理	プロテス	必中	—	0	120	×	×	×
	脇差を居合い抜きして衝撃波を放ち、ダメージを与える											
★脇差（B）	単体	図13	—	物理	プロテス	必中	—	0	120	×	×	×
	脇差を居合い抜きして衝撃波を放ち、ダメージを与える											
★斬魔刀	全体	図—	—	固定値	—	必中	—	120	200	×	×	×
	斬魔刀を振り抜き、HPに「対象の残りHP－1」、MPに「対象の残りMP－1」のダメージを与える											

※2……攻撃はダイゴロウが実行するため、ダメージ量はダイゴロウの能力値を基準に計算されるほか、準備係数や待機係数もダイゴロウに与えられる

その他(ドグ)

185 ドグ

通常時ライブラTEXT
かつてユウナとともに戦った召喚獣

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
185	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

185	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
185	45	10330	9999	40	17	83	84	83	0	33	4

186 マグ、187 ラグとともに出現。2種類の攻撃をランダムで使いわける。
攻略法 装備で魔法防御を上げておき、味方全員をプロテス状態にしつつ戦おう。敵は3体で現れるうえ、3体ともHPが残っているとそのうち「デルタアタック」を使ってくるので、頭数を減らすことを念頭に置いてダメージを与えていきたい。倒す順番は、187 ラグ→185 ドグ→186 マグがオススメだ。185 ドグを倒すには、「戦う」で攻撃するだけでも十分だが、「暗黒」などで敵にまとめてダメージを与えながらほかの攻撃でチェインを狙っていけば、より手早く倒せる。

←185 ドグは短い間隔で攻撃してくるが、受けるダメージはあまり大きくないので、倒す優先順位は低め。

◇通常時の行動

基本行動
以下の行動をくり返す

1/4 [シュメルツェンド]
3/4 通常攻撃

攻撃に応じた行動
①行動がまわってきた、②何らかの攻撃を受けた(自分や味方から受けた攻撃も含む)、③リジェネ状態による回復の効果を受けた、のいずれかに該当する場合は、「行動変化カウント」が5増える

◇攻撃一覧

185 攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	図16	—	物理	フロァス	95	5	0	100	○	×	×
	両腕のカマで斬りつけ、ダメージを与える											
★シュメルツェンド	単体	図16	—	魔法	シェル	必中	—	0	0	×	×	×
	両手に宿らせた炎を放ち、ダメージを与える											

その他(マグ)

186 マグ

通常時ライブラTEXT
かつてユウナとともに戦った召喚獣

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
186	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

186	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
186	46	12240	9999	38	9	172	133	72	0	4	4

◇通常時の行動

基本行動

「プチマイティガード」→行動❶→行動❶→行動❶／行動❶→行動❶→行動❶→行動❶

行動❶の内容

1 味方全員のHPが残っている、2 味方全員の残りHPが最大値の1/4未満になっている、の両方に該当する?

- YES:「ホワイトハイウィンド」
- NO:
  - 1/4「リジェネ」
  - 1/4「アンクルティール」
  - 1/4「グラビデ」
  - 1/4「吸収」

186ドグ、187ラグとともに出現。ときおり「プチマイティガード」を使いつつ、攻撃や補助を行なう。また、味方全員の「行動変化カウント」がそれぞれ100に達していたら、「デルタアタック」を使用する。

攻略法 185ドグか187ラグを倒せば、「デルタアタック」と「ホワイトハイウィンド」を使ってこなくなる。そうなればもはや怖い敵ではないので、HPが低く、強力な攻撃を使う187ラグから先に倒し、186マグは一番最後まで残すといいだろう。186マグを倒すときには、防御力や魔法防御を無視する攻撃を使うのが効果的だが、ほかに敵が残っていない状況なら、「戦う」をくり返すだけでもとくに問題はない。なお、「プチマイティガード」を使われたら、そのときに倒したい相手に対してだけでも「デスペル」や魔除薬を使用しておこう。

「行動変化カウント」に応じた行動

1 行動かまわってきた、2 何らかの攻撃を受けた(自分や味方から受けた攻撃も含む)、3 リジェネ状態による回復の効果を受けた、のいずれかに該当する場合は、「行動変化カウント」か5増える(「吸収」を使用した場合のみ、さらに5増える)。味方全員の「行動変化カウント」がそれぞれ100以上になっている場合は、味方全員の「行動変化カウント」がセロから数え直しになり、「デルタアタック」を使用

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者 186	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
★アンクルティール	単体	図16	—	物理	—	必中	—	0	0	×	×	×
	水の噴出で自分を吹き飛ばし、対象の頭上から落下してダメージを与える											
★デルタアタック	全体	図—	—	固定値	—	必中	—	0	200	×	×	×
	味方3人で力を合わせ、三角すいに閉じこめた敵を攻撃して爆発を起こし、「対象の残りHP－1」のダメージを与える											
★吸収	単体	図—	—	割合	—	必中	—	100	80		×	×
	HPを「対象の残りHPの3/16」、MPを「対象の残りMPの3/16」吸収する　ラーニング 魔銃弾「吸収」											
★ホワイトハイウィンド	全体	図—	—	割合	—	必中	—	120	80		×	×
	HPを「対象の最大HPの3/8」回復し、特定のステータス異常(※1)を解除する											
★プチマイティガード	全体	—	—	—	—	必中	—	120	80		×	×
	シェル126+プロテス126+リジェネ50効果(すべて発生率∞)を与える											
★グラビデ	全体	—	重力	割合	シェル	必中	—	80	0		×	
	「対象の残りHPの1/4」のダメージを与える。MPを10消費											
★リジェネ	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0			
	リジェネ50効果(発生率∞)を与える。MPを40消費											

※1……睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、攻撃力アップ(ダウン)、魔力アップ(ダウン)、防御力アップ(ダウン)、魔法防御アップ(ダウン)、命中アップ(ダウン)、回避アップ(ダウン)状態

その他(ラグ)

187 ラグ

187 ラグ

M：

通常時ライブラTEXT
かつてユウナとともに戦った召喚獣

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
187	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

187	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
187	44	9788	9999	28	8	72	121	89	0	76	4

186ドグ、186マグとともに出現。「リトルナーレ」と4種類の魔法を、ランダムで使いわける。

攻略法 準備係数、待機係数ともにゼロのうえに、合計で「残りHPの約82%」ものダメージを与えてくる「リトルナーレ」が危険。直後に185ドグの攻撃を受けると、それだけでHPがつきてしまう恐れもある。プロテス状態で「リトルナーレ」のダメージを軽減し、187ラグを真っ先に倒そう。187ラグはHPが低いものの、魔法防御と回避の値が高いので、「暗黒」や魔銃弾「ジェノサイド」、合成弾「ホワイトホール」といった、必中かつ魔法防御に影響されない攻撃を使うといい。

←「暗黒」で攻撃したときは、直後に「戦う」でチェインを狙うのも手。チェインが成立する状況なら、まずかわされない

◇通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

1/6「ウォタガ」
2/6「リトルナーレ」
1/6「サンダガ」
1/6「ブリザガ」
1/6「ファイガ」

攻撃に応じた行動

①行動がまわってきた、②何らかの攻撃を受けた(自分や味方から受けた攻撃も含む)、③リジェネ状態による回復の効果を受けた、のいずれかに該当する場合は、「行動変化カウント」が5増える

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者 187	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
★リトルナーレ	単体	図—	—	割合	プロテス	必中	—	0	0	×	×	×
	尻の針を無数に飛ばし、「対象の残りHPの1/16」のダメージを15回与える											
★ファイガ	単体	図19	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★ブリザガ	単体	図19	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★サンダガ	単体	図19	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★ウォタガ	単体	図19	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											

その他(戦闘員)

188 男戦闘員

通常時ライブラTEXT
ルブラン一味の下っぱ戦闘員。あんまり給料は良くない。数を頼りに攻撃してくるが、ひじょ～に弱い

189 女戦闘員

通常時ライブラTEXT
ルブラン一味の下っぱ戦闘員。あんまり給料は良くない「ファイア」で攻撃してくるがHPが低いので、やられ役にしかならない

190 上級男戦闘員

通常時ライブラTEXT
ルブラン一味の下っぱ戦闘員。普通の戦闘員より、ちょっとエライが、やはり給料は良くない。数を頼りに攻撃してくるが、やっぱり弱い

191 上級女戦闘員

通常時ライブラTEXT
ルブラン一味の下っぱ戦闘員。普通の女戦闘員より、ちょっとエライが、やはり給料は良くない。ポーションを使うが、やっぱりやられ役である

192 特級男戦闘員

通常時ライブラTEXT
ルブラン一味の下っぱ戦闘員。戦闘員の中では一番エライが、それでも給料は良くない。数を頼りに攻撃してくるが、それでも弱い

193 特級女戦闘員

通常時ライブラTEXT
ルブラン一味の下っぱ戦闘員。女戦闘員の中では一番エライが、それでも給料は良くない。魔法で攻撃してくるが、あくまで、やられ役

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
188	1	13(※1)	8	7	1	4	4	47	0	0	3
189	1	7	38	4	3	3	6	58	0	0	4
190	6	120	28	19	6	5	5	52	0	0	3
191	4	80	85	16	6	4	8	60	0	0	4
192	14	232	41	35	10	6	6	56	0	0	3
193	16	167	172	26	8	5	10	62	0	0	4

※1……ルカのコンサートで????とともに出現した場合のみ、最大HP29、バトル開始時の残りHP13

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
188 189 190 191 192 193	—	—	—	—	—	—

◇無効化する特殊効果

No.	
188 189 190 191 192 193	カーズ

男性の戦闘員は通常攻撃をくり返し、女性の戦闘員はおもに魔法を使用する。

攻略法 「戦う」を当てていくだけでも倒せる。男性と女性の戦闘員が同時に現れたときは、女性のほうを優先して倒すといいだろう。

基本行動

188 190 192 通常攻撃をくり返す

189 ファイア(自分の残りMPが3以下になっている場合は通常攻撃)をくり返す

191 以下の行動をくり返す

- 1/4 ポーション(自分の残りMPが3以下になっている場合は通常攻撃)
- 1/4 通常攻撃
- 2/4 ブリザド(自分の残りMPが3以下になっている場合は通常攻撃)

193 以下の行動をくり返す

- 1/4 通常攻撃
- 3/4 行動❶

◇通常時の行動

行動❶の内容

自分の残りMPが12以下になっている?
- YES → 通常攻撃
- NO → すべての敵の残りHPが、それぞれ最大値の1/2未満になっている?
  - YES →
    - 1/4 残りHPが一番少ない敵に向けて「ウォタラ」
    - 1/4 残りHPが一番少ない敵に向けて「ファイラ」
    - 1/4 残りHPが一番少ない敵に向けて「サンダラ」
    - 1/4 残りHPが一番少ない敵に向けて「ブリザラ」
  - NO →
    - 1/8 すべての敵に向けて「ファイア」
    - 1/8 すべての敵に向けて「ブリザド」
    - 1/8 すべての敵に向けて「サンダー」
    - 1/8 すべての敵に向けて「ウォータ」
    - 1/8 ファイラ
    - 1/8 ブリザラ
    - 1/8 サンダラ
    - 1/8 ウォタラ

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者 (188/189/190/191/192/193)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	単体係数	特殊係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
乱ハ 乱ハ 乱ハ 乱ハ 乱ハ 乱ハ	鉄のツメや扇子で斬りつけ、ダメージを与える											
★ホワイトハイウィンド	全体	図—	—	割合	—	必中	—	120	80	△	×	×
191:乱	HPを「対象の最大HPの3/8」回復し、特定のステータス異常(※2)を解除する。混乱状態のときのみ使用 ラーニング 魔銃弾「ホワイトウィンド」											
★ファイア	単体(※3)	図7	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
189:乱 193:乱	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを4消費											
★ブリザド	単体(※3)	図7	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
191:乱 193:乱	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを4消費											
★サンダー	単体(※3)	図7	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
193:乱	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを4消費											
★ウォータ	単体(※3)	図7	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
193:乱	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを4消費											
★ファイラ	単体(※3)	図12	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
193:乱	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★ブリザラ	単体(※3)	図12	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
193:乱	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★サンダラ	単体(※3)	図12	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
193:乱	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★ウォタラ	単体(※3)	図12	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
193:乱	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★ポーション	単体	—	—	固定値	—	必中	—	40	40	△	×	×
191:乱	手持ちのポーションを使い、HPを200回復する											

※2……睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、攻撃力アップ(ダウン)、魔力アップ(ダウン)、防御力アップ(ダウン)、魔法防御アップ(ダウン)、命中アップ(ダウン)、回避アップ(ダウン)状態

※3……混乱状態のときは単体または全体化(ランダムで決定)

その他(同盟兵)

194 同盟スカウト

通常時ライブラTEXT

青年同盟の戦士。同盟の理想のために戦うが、実力はダメダメ。やっと貯金を始めた

196 同盟コマンド

通常時ライブラTEXT

青年同盟の戦士。同盟の理想のために戦うが、実力はいまいち。けれど貯金はしている

195 同盟ファイター

通常時ライブラTEXT

青年同盟の戦士。青年同盟の理想のために戦うが、そんなに強いわけではない

199 同盟トルーパー

通常時ライブラTEXT

青年同盟の戦士。青年同盟の理想のために戦う。ウォリアーより強いが、強敵というわけではない

197 同盟ウォリアー

通常時ライブラTEXT

青年同盟の戦士。同盟の理想のために戦うが、実力はそれなり

198 同盟レンジャー

通常時ライブラTEXT

青年同盟の魔法使い。青年同盟の理想のために戦う。炎魔法を使いこなす。ちなみに男戦士より貯金は多め

200 同盟アタッカー

League Raider

通常時ライブラTEXT

青年同盟の戦士。同盟の理想のために戦うが、実力はそこそこ。しかし貯金は増えてきた

202 同盟ソルジャー
League Veteran

通常時ライブラTEXT
青年同盟の戦士。青年同盟の理想のために戦う。青年同盟最強の戦士だが、それでも強敵というわけではない

201 同盟ソーサレス
League Mage

通常時ライブラTEXT
青年同盟の魔法使い。青年同盟の理想のために戦う。4属性の魔法や「コンフュ」などの支援魔法を使う ちなみに戦士たちより貯金は多め

203 同盟フェンサー
[illegible]

通常時ライブラTEXT
青年同盟の戦士 同盟の理想のために戦う 実力もすごいが貯金もすごい

204 同盟マスター
[illegible]

通常時ライブラTEXT
青年同盟の魔法使い 青年同盟の理想のために戦う 4属性の魔法を使うか、属性は気分で決める ちなみに戦士たちより貯金は多め

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
194	6	128	18	27	4	33	12	62	0	0	8
195	6	168	14	31	3	48	1	55	0	0	3
196	14	178	28	34	12	28	10	58	0	0	8
197	13	244	16	41	6	52	2	56	0	0	6
198	16	230	180	18	83	2	50	66	0	0	3
199	24	422	26	41	12	53	3	58	0	0	4
200	16	293	30	37	13	34	13	64	0	0	8
201	23	1020	420	29	22	2	52	73	0	0	5
202	33	1720	42	42	17	54	6	[illegible]	0	0	4
203	30	1650	58	38	16	30	0	82	0	0	[illegible]
204	32	1732	670	32	43	18	56	76	0	0	5

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204	—	—	—	—	—	—

◇無効化する特殊効果

No.	効果
194 196 200	暗闇、カーズ
195 198 201 202 204	カーズ
197	睡眠、沈黙、カーズ
199	睡眠、カーズ
203	沈黙、カーズ

行動パターンは兵士の種類ごとにかなり異なるが、傾向として、弱い兵士ほど通常攻撃(A)を多用し、強い兵士はそのほかの攻撃を使う

攻略法 「戦う」で攻撃するだけでも、倒すには十分。ただし、「コンフュ」を使う201同盟ソーサレスと、使用する魔法のダメージが大きめの204同盟マスターがいる場合は、「おやすみダンス」で敵を睡眠状態にしつつ戦うのが無難だ。なお、196同盟コマンドや199同盟トルーパーから何らかのアイテムを盗むと、その敵が「ポーション」「ハイポーション」を使うのを封じてしまえる。

←197同盟ウォリアーと199同盟トルーパーの2種類をのぞいたすべての兵士に、睡眠効果が効く

✧通常時の行動

基本行動

194 195 197 200 通常攻撃(A)をくり返す

196 199 以下の行動をくり返す

- 1 味方のいずれかの残りHPが最大値の1/4未満になっている、2 自分がアイテムを盗まれていない、の両方に該当する?
  - YES → 196 残りHPが最大値の1/4未満の味方に向けて「ポーション」／199 残りHPが最大値の1/4未満の味方に向けて「ハイポーション」
  - NO → 通常攻撃(A)

198 以下の行動をくり返す

- 2/3 「ファイア」(自分の残りMPが4以下になっている場合は通常攻撃(A))
- 1/3 通常攻撃(A)

201 以下の行動をくり返す

- 自分の残りMPが26以下になっている?
  - YES → 通常攻撃(A)
  - NO →
    - 2/10 行動❶
    - 1/10 「ファイラ」
    - 1/10 すべての敵に向けて「ファイラ」
    - 1/10 「ブリザラ」
    - 1/10 すべての敵に向けて「ブリザラ」
    - 1/10 「サンダラ」
    - 1/10 すべての敵に向けて「サンダラ」
    - 1/10 「ウォタラ」
    - 1/10 すべての敵に向けて「ウォタラ」

行動❶の内容

- 混乱状態ではない敵がいる?
  - YES → 混乱状態ではない敵に向けて「コンフュ」
  - NO → 「グラビデ」(自分の残りMPが35以下になっている場合は通常攻撃(A))

202 以下の行動をくり返す

- 1/5 残りHPが一番少ない敵に向けて通常攻撃(B)
- 4/5 通常攻撃(A)

203 以下の行動をくり返す

- 1/6 「ブラインボム」
- 5/6 通常攻撃(A)

204
バトル開始時に、「ファイラ」「ブリザラ」「サンダラ」「ウォタラ」のなかから、使用する魔法を決める

- 1/2 すべての敵に向けて、バトル開始時に決めた魔法を使用(※1)
- 1/2 バトル開始時に決めた魔法を使用(※1)

残りHPに応じた行動

197 自分の残りHPが最大値の1/4未満になっている場合は、1/4の確率で、自分に向けて「ポーション」を使用

※1……自分の残りMPが11以下になっている場合は通常攻撃(A)

✧攻撃一覧

攻撃名	使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響	説明
通常攻撃(A)	194〜204(乱ハ)	単体	図16	——	物理	プロテス	95	5	0	100	[illegible]	×	×	持っている剣を振り下ろして、ダメージを与える
通常攻撃(B)	202(乱)	単体	図16	——	物理	プロテス	必中	確実	0	100	[illegible]	×	×	持っている剣を振り下ろして、ダメージを与える
★グラビデ	201(乱)	全体	——	重力	割合	シェル	必中	——	80	0	[illegible]	×	[illegible]	「対象の残りHPの1/4」のダメージを与える。MPを10消費
★コンフュ	201(乱)	単体	——	——	——	——	必中	——	60	60	[illegible]	[illegible]	[illegible]	混乱133効果(発生率75)を与える
★ファイア	198(乱)	単体(※2)	図7	炎	魔法	シェル	必中	——	70	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを4消費
★ファイラ	201(乱)、204(乱)	単体(※2)	図12	炎	魔法	シェル	必中	——	70	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費
★ブリザラ	201(乱)、204(乱)	単体(※2)	図12	氷	魔法	シェル	必中	——	70	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費
★サンダラ	201(乱)、204(乱)	単体(※2)	図12	雷	魔法	シェル	必中	——	70	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費
★ウォタラ	201(乱)、204(乱)	単体(※2)	図12	水	魔法	シェル	必中	——	70	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費
★ポーション	196(乱)、197(乱)	単体	——	——	固定値	——	必中	——	40	40	[illegible]	×	×	手持ちのポーションを使い、HPを200回復する。197は、混乱状態のときのみ使用
★ハイポーション	199	単体	——	——	固定値	——	必中	——	40	40	[illegible]	×	×	手持ちのハイポーションを使い、HPを1000回復する
★ブラインボム	203	全体	突——	——	固定値乱数	——	必中	——	30	80	[illegible]	×	×	手持ちの暗闇手榴弾を使い、46〜52のダメージと暗闇効果(発生率50)を与える

※2……混乱状態のときは単体または全体化(ランダムで決定)

その他(新エボン党員)

205 警備党員

通常時ライブラTEXT
新エボン党を守るために戦う傭兵。ライフル銃で戦うが、あまりにも非力である

206 防衛党員

通常時ライブラTEXT
新エボン党を守るために戦う傭兵。火炎放射器で全体に攻撃してくるので、ちょっと強い

207 突撃党員

通常時ライブラTEXT
新エボン党を守るために戦う傭兵。警備党員よりエライ。ライフル銃で戦うが、やはり非力である

208 重装党員

通常時ライブラTEXT
新エボン党を守るために戦う傭兵。防衛党員よりエライ。火炎放射器で全体に攻撃してくるので、ちょっと強い

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
205	11	223	22	32	6	33	27	62	0	0	2
206	12	186	38	16	8	27	22	49	0	0	1
207	32	1730	65	36	17	33	31	73	0	0	2
208	22	1722	89	22	22	28	23	62	0	0	1

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
205 206 207 208	—	—	—	—	—	—

◇無効化する特殊効果

No.	
205 206	カーズ
207 208	カーズ、スロウ、ストップ

行動パターンは、いずれも武器での攻撃をくり返すのみ。**攻略法** 「戦う」で攻撃するだけで倒せる程度の相手。安全にいくなら、敵を睡眠状態にしながら戦おう。なお、「炎無効」も「炎吸収」も持っていない場合は、206 防衛党員と 208 重装党員を真っ先に倒すといい。

← 207 突撃党員と 208 重装党員は、HPが高めなぶん倒すのに手間がかかる。可能なら、敵を睡眠状態にしておこう

◇通常時の行動

基本行動

205 207 通常攻撃をくり返す

206 208 「火炎放射」をくり返す

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者 (205 206 207 208)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	図16	—	物理	プロテス	必中	30	10	80	—	×	×
205:乱バ 207:乱バ	手にしたライフルで狙撃し、ダメージを与える											
火炎放射	範囲	図8	炎	魔法	—	必中	—	30	80	—	×	×
206:乱バ 208:乱バ	手にした武器から炎を放射し、前方120度の範囲内にいる敵に魔法防御を無視したダメージを与える											

その他(盗賊)

209 ぬすっと

Bandit

通常時ライブラTEXT
幻光河に出没するドロボウ。とりたてて強いわけではないが、弱るとポーションを使うので、一気にケリをつけたい

210 ならずもの

通常時ライブラTEXT
幻光河に出没するドロボウ。とりたてて強いわけでないが、弱るとハイポーションを使うので、一気に倒した方があとくされナシ

211 ごろつき

通常時ライブラTEXT
幻光河に出没するドロボウ。とりたてて強いわけでないが、弱るとハイポーションを使うので、一気にケリをつけたい

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	
209 210 211	—	—	—	—	—	—

◇無効化する特殊効果

209 210 211	カーズ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
209	9	132	22	28	6	10	2	48	0	0	3
210	16	760	35	42	10	47	2	58	0	0	0
211	26	1480	45	33	17	50	3	68	0	0	3

剣やアイテムで攻撃を行なうが、自分のHPが残り少なくなるとHPの回復を優先する。

攻略法 「戦う」を主体に1体ずつ倒せばいい。敵を睡眠状態にしておけば、より安全だ。なお、210 ならずものと 211 ごろつきは、300以上のダメージを与える攻撃を使ってくることがあるので、味方の残りHPが400くらいまで減ったらすぐに回復すること。

←敵は、HPが残り少なくなると回復をはかる。回復させないよう、集中攻撃を仕掛けて倒そう。

◇通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

自分の残りHPが最大値の1/4未満になっている?

- YES →
  - 209 自分に向けて「ポーション」(「ポーション」を2回使用したあとは行動❶)
  - 210 自分に向けて「ハイポーション」(「ハイポーション」を2回使用したあとは行動❶)
  - 211 自分に向けて「ハイポーション」(「ハイポーション」を4回使用したあとは行動❶)
- NO → 行動❶

行動❶の内容

No.	内容
209	通常攻撃
210	1/6「毒の牙」(※1)、1/6「チョコボの尾」(※1)、4/6 通常攻撃
211	1/12「落雷玉」(※2)、1/12「鱗のウロコ」(※2)、1/12「北極の風」(※2)、1/12「ボムの魂」(※2)、8/12 通常攻撃

※1……2回使用したあとは通常攻撃　※2……1回使用したあとは通常攻撃

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 209 210 211	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
乱ハ 乱ハ 乱ハ	右手に持っている剣で斬りつけ、ダメージを与える											
★ポーション	単体	—	—	固定値	—	必中	—	40	40	△	×	×
乱	手持ちのポーションを使い、HPを200回復する											
★ハイポーション	単体	—	—	固定値	—	必中	—	40	40	[illegible]	×	×
乱	手持ちのハイポーションを使い、HPを1000回復する											
★チョコボの尾	単体	—	—	—	—	必中	—	40	40	[illegible]	×	×
乱	手持ちのチョコボの尾を使い、ヘイスト100効果(発生率∞)を与える											
★毒の牙	単体	—	—	固定値乱数	—	必中	—	40	40	[illegible]	×	×
乱	手持ちの毒の牙を使い、375～423のダメージと毒効果(発生率100)を与える											
★ボムの魂	単体	—	炎	固定値乱数	—	必中	—	40	40	△	×	×
	手持ちのボムの魂を使い、281～317のダメージを与える											
★北極の風	単体	—	氷	固定値乱数	—	必中	—	40	40	[illegible]	×	×
	手持ちの北極の風を使い、281～317のダメージを与える											
★落雷玉	単体	—	雷	固定値乱数	—	必中	—	40	40	△	×	×
	手持ちの落雷玉を使い、281～317のダメージを与える											
★龍のウロコ	単体	—	水	固定値乱数	—	必中	—	40	40	[illegible]	×	×
	手持ちの龍のウロコを使い、281～317のダメージを与える											

その他(アカギの影)

212 アカギの影

212 アカギの影

Crimson Shadow

通常時ライブラTEXT

封印の洞窟で全滅したアカギ隊員たちの恐怖と絶望が、幻光虫にやきついたもの

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
212	—	—	—	—	—	—

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
212	36	2020	114	44	42	62	10	52	0	13	2

◇無効化する特殊効果

212	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ストップ、死の宣告

行動パターンは、通常攻撃をひたすらくり返すのみ。

攻略法 能力値が特別高いわけでも、危険な攻撃を使ってくるわけでもない。「戦う」でダメージを与えていくだけで、苦労することなく倒せるだろう。

◇通常時の行動

基本行動

通常攻撃をくり返す

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 212	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	図16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	右手に持っている剣で斬りつけ、ダメージを与える											

その他(チョコボ)

213 チョコボ(弱)

通常時ライブラTEXT
何かを欲しがっているような……

214 チョコボ(強)

通常時ライブラTEXT
何かを欲しがっているような……

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
213 214	―	―	―	―	無効	―

◇無効化する特殊効果

213	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
214	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
213	5	366	0	32	24	9	9	53	0	0	12
214	34	3890	0	38	52	11	11	72	0	33	28

危険を察知するとすぐに逃げるが、ギザールの野菜のニオイをかぎ取ると、それを得るためか好戦的になる。行動内容は、性格(右記を参照)に応じて変化。

攻略法 1回の攻撃で致命傷を与えれば、逃がさずに倒すことができるが、倒したところで何も得られない。チョコボは、あくまでもサブイベント「チョコ牧場」を進めるために捕獲する相手と考えよう。ギザールの野菜を持っていると、高い確率でこちらを攻撃してくるので、まずはギザールの野菜をチョコボに向けて使い、おとなしくさせたほうが安全。そのうえで、ほかの敵を全滅させてから、改めてギザールの野菜を与えれば(=捕獲すれば)いい。なお、攻撃の予備動作中のチョコボにギザールの野菜を与えても、攻撃を中断させることはできないので注意。

⬅性格が「強気」のチョコボ(強)は「チョコメテオ」を使う。この攻撃に備えて、味方のHPは極力満タンにしておきたい

➡性格が「弱気」のチョコボは、ユウナたちがギザールの野菜を持っていても、3/10の確率で逃げてしまう

COLUMN チョコボの性格について

チョコボに設定されている"性格"は、バトル中の行動パターンと、サブイベント「チョコ牧場」でチョコボがアイテムを見つけてくる確率や逃げる確率に影響をおよぼす。性格には「強気」「普通」「弱気」の3種類が存在し、エリアごとに、どの性格のチョコボが出現しやすいかの傾向がある(下の図を参照)。たとえば、キーリカ島のエリアに出現するチョコボの性格は、8/10の確率で「強気」、1/10の確率で「弱気」、1/10の確率で「普通」になるというわけだ。

◇性格の決定確率

エリア	決定確率
ビサイド島 幻光河 マカラーニャの森	1/10 普通、1/10 強気、8/10 弱気
キーリカ島 雷平原 ビーカネル砂漠	1/10 弱気、1/10 普通、8/10 強気
ジョゼ寺院 ナギ平原	1/10 強気、1/10 弱気、8/10 普通

◇通常時の行動

基本行動

ユウナたちがギサールの野菜を持っていない場合は、「逃走」を使用。持っている場合は、チョコボの性格（→P.398）に応じて行動が変化

チョコボの性格が「弱気」の場合

以下の行動をくり返す

- 1/10「チョコシェル」
- 1/10「チョコプロテス」
- 3/10「逃走」
- 2/10「チョコボキック」
- 3/10「チョコケアル」

チョコボの性格が「普通」の場合

以下の行動をくり返す

- 1/10「チョコシェル」
- 1/10「チョコプロテス」
- 1/10「チョコケアル」
- 2/10「逃走」
- 5/10「チョコボキック」

チョコボの性格が「強気」の場合

以下の行動をくり返す

- 2/10 213「チョコボキック」／214「チョコメテオ」
- 1/10「逃走」
- 7/10「チョコボキック」

攻撃に応じた行動

何らかの攻撃でダメージを受けた場合は、カウンターで「逃走」を使用し、バトルから離脱する

ギサールの野菜を受けた場合は、カウンターで、以下の行動を実行

モンスターが自分ひとりしか残っていない？

- YES →「チョコボを捕獲した！」のメッセージが表示されて（＝捕獲されて）、バトル終了
- NO →「チョコボは　おなかがいっぱいになって満足している！」のメッセージが表示され、約40秒間、基本行動を実行しない

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 213 214	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
★チョコボキック	単体	—	—	割合	プロテス	130	—	0	100	○	×	×
乱	走り寄って片足で蹴り、「対象の最大HPの1／4」のダメージを与える											
逃走	自分	—	—	—	—	必中	—	0	0	○	×	×
	バトルから逃走する											
★チョコケアル	単体	10	—	魔法	シェル	必中	—	30	100	○	○	○
乱	HPを回復する											
★チョコシェル	単体	—	—	魔法	シェル	必中	—	30	100	○	○	○
乱	シェル80効果（防御不能）を与える											
★チョコプロテス	単体	—	—	魔法	シェル	必中	—	30	100	○	○	○
乱	プロテス80効果（防御不能）を与える											
★チョコメテオ	ランダム	—	—	割合	シェル	必中	—	120	100	×	×	×
	計12個の隕石を降らせて、1個につき「対象の残りHPの1／8」のダメージを与える											

「チョコボキック」

「チョコケアル」

「チョコプロテス」

その他(????)

215 ????

通常時ライブラTEXT
スタジアムに大観衆を集めた謎の歌姫。スピラを救った大召喚士というふれこみだが何だかなあ……

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
215	—	—	—	—	無効	—

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
215	1	82	9999	8	10	0	0	71	0	0	8

◇無効化する特殊効果

215	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カース、ふきとばし、ストップ、死の宣告、割合ダメージ

一緒に出現した 188 男戦闘員2体を「ハイテンション」で強化したのち、魔法で攻撃や補助を行なう。

攻略法 「戦う」をくり返すだけでも問題なく倒せる。とりあえずは男戦闘員2体を先に倒し、それから????を攻撃するといいだろう。

⬆この敵とのバトルは、ドレスアップができず、ユウナも参戦しないという特殊な状況下で行なわれる。

◇通常時の行動

基本行動

「ハイテンション」
↓
「サンダー」
↓
「サンダー」
↓
リジェネ状態ではない味方がいる?
- YES → リジェネ状態ではない味方に向けて「リジェネ」
- NO ↓

ヘイスト状態ではない味方がいる?
- YES → ヘイスト状態ではない味方に向けて「ヘイスト」
- NO → 「サンダー」

残りMPに応じた行動

自分の残りMPが79以下になっている場合は、「吸収」を使用

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者 215	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
★ハイテンション	味方	固—	—	割合	—	必中	—	0	60	×	×	×
	自分以外の味方にリジェネ100+ヘイスト100+HP2倍効果(すべて防御不能)を与え、HPを「特殊効果を与える直前のそれぞれの最大HPぶん」回復する											
★吸収	単体	—		割合	—	必中	—	100	80	[illegible]	×	×
	HPを「対象の残りHPの3/16」、MPを「対象の残りMPの3/16」吸収する											
★サンダー	単体	魔7	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを4消費											
★リジェネ	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	リジェネ50効果(発生率∞)を与える。MPを40消費											
★ヘイスト	単体	—	—	—	シェル	必中	—	70	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	ヘイスト50効果(発生率∞)を与える。MPを16消費											

その他(ウノー)

216 ウノー(ルカ)

通常時ライブラTEXT
ルブラン一味の体力担当　パワーにモノをいわせた攻撃をしてくる　防御力が高い上にHPも大きいので面倒な相手だ

217 ウノー(ガガゼト遺跡)

通常時ライブラTEXT
ルブラン一味の体力担当　相変わらずパワーにモノをいわせた攻撃をしてくる　防御力が高い上にHPも高いので倒すのは面倒くさい

218 ウノー(ガガゼト山)

通常時ライブラTEXT
ルブラン一味の体力担当　部下にはめぐまれていないらしい　防御力もHPも高いので、倒すのに時間がかかる

219 ウノー(ジョゼ街道)

通常時ライブラTEXT
ユウナたちにスフィアをとられた怒りのパワーで攻撃する　防御力もHPも高いので、倒すのに時間がかかる

220 ウノー(アジト入口)

通常時ライブラTEXT
ルブランが起きるまで、時間をつぶしていたら、しのびこんだユウナたちを発見したらしい　防御力もHPも高い

221 ウノー(ウノー部屋)

通常時ライブラTEXT
ユウナたちに撃退されたので、サノーをつれてきた　防御力もHPも高いので、倒すのに時間がかかる

222 ウノー(アジト最後)

通常時ライブラTEXT
ユウナたちに撃退されたので、ルブランまでつれてきた　防御力もHPも高いので、倒すのが面倒くさい

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
216	2	97(※1)	0	11	1	60	1	40	0	0	4
217	3	130	10	16	8	72	0	42	0	0	3
218	18	1350	22	79	16	118	2	92	0	0	4
219	16	1150	22	51	24	115	2	58	0	0	4
220	19	1640	40	80	20	120	4	63	0	0	4
221	19	1840	42	64	24	121	8	63	0	0	4
222	19	1344	45	53	26	84	16	42	0	0	4

※1……バトル開始時の残りHPは45

通常攻撃を主体に、出現場所によっては、特製手榴弾や盾を投げて攻撃を行なう。さらに、ルブランのアジトでは、味方がいなくなると「ハグハグ」を使うようになる。

攻略法 味方をプロテス＋回避10アップ状態にするか、あるいは味方をプロテス状態、敵を暗闇状態にして戦おう。黒魔法系のアビリティが有効だが、敵を防御力ダウン状態にして「戦う」などで攻撃するのも効果的だ。なお、ルブランのアジトでのバトルで、敵をウノーひとりにすると、「ハグハグ」を使われることがある。「ハグハグ」は、通常だとチェインが成立してダメージ量が合計1200前後に達するうえ、ダメージの軽減手段がない危険な攻撃なので、ほかの敵を全滅させる前にウノーを倒すこと。

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
216 217 218 219 220 221 222	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
216	沈黙、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
217 218 221	即死、石化、沈黙、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
219	即死、石化、沈黙、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
220 222	即死、石化、睡眠、沈黙、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、割合ダメージ

⬅敵を睡眠状態にするのも手　ただし、ルブランのアジトではじめて戦うときと3回目に戦うときは無効化されるので注意

◇通常時の行動

基本行動

216
通常攻撃 → 通常攻撃 → 一番遠くにいる敵に向けて「大回転投法」 →(最初に戻る)

217 通常攻撃をくり返す

218 以下の行動をくり返す

自分の残りHPが最大値の1／4未満になっている?
- YES → 1/2「爆裂投法」、1/2 通常攻撃
- NO → 通常攻撃

219 以下の行動をくり返す

自分の残りHPが最大値の1／4未満になっている?
- YES → 1/4 爆裂投法、2/4 通常攻撃、1/4 残りHPが一番少ない敵に向けて通常攻撃
- NO → 1/3 残りHPが一番少ない敵に向けて通常攻撃、2/3 通常攻撃

220 221 222
通常攻撃 → 通常攻撃 → 通常攻撃 → 一番遠くにいる敵に向けて「超スピン投法」 →(最初に戻る)

「行動変化カウント」に応じた行動

218 219 行動がまわってきた場合は、「行動変化カウント」が1増える。1「行動変化カウント」が3以上になっている、2使用する攻撃が通常攻撃に決まった、の両方に該当する場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、通常攻撃のかわりに、一番遠くにいる敵に向けて「大回転投法」を使用

残りHPに応じた行動

222 自分の残りHPが最大値の1／4未満になっている場合は、1／4の確率で、「大爆裂投法」を使用

モンスターの数に応じた行動

220 味方が自分ひとりになっている場合は、以下の行動を実行

- 1/3 残りMPが一番多い敵に向けて「ハグハグ」
- 1/3 通常攻撃
- 1/3 一番遠くにいる敵に向けて「超スピン投法」

221 222 味方が自分ひとりになっている場合は、以下の行動を実行

- 1/4 残りHPが一番多い敵に向けて「ハグハグ」
- 2/4 通常攻撃
- 1/4 一番遠くにいる敵に向けて「超スピン投法」

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者	216	217	218	219	220	221	222	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	乱	●	●	●	乱	●	●	単体	図16	──	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
								盾をかまえてショルダータックルをくり出し、ダメージを与える											
★大回転投法			●	●				単体	図26	──	物理	プロテス	必中	──	40	180	△	×	×
								回転して盾を投げつけ、ダメージを与える											
★超スピン投法					●	●	●	単体	図──	──	割合	プロテス	必中	──	60	180	△	×	×
								回転して盾を投げつけ、「対象の残りHPの1／2」のダメージと弱ディレイ効果(発生率∞)を与える											
★爆裂投法	●		●	●				全体	図──	──	固定値乱数	──	必中	──	30	80	△	×	×
								ルブラン一味の特製手榴弾を放り、187～211のダメージを与える											
★大爆裂投法							●	全体	図──	──	固定値乱数	──	必中	──	30	80	△	×	×
								ルブラン一味の特製大型手榴弾を放り、281～317のダメージを与える											
★ハグハグ					●	●	●	単体	図──	──	固定値乱数	──	必中	──	60	100	△	×	×
								相手を持ち上げ、281～317のダメージと強ディレイ効果(発生率∞)を3回与える											

「大回転投法」

「ハグハグ」

その他(サノー)

223 サノー(ルカ)

通常時ライブラTEXT
ルフラン一味の作戦担当。銃で離れたところから攻撃をしてくる。防御力やHPは低いが、回避率が高いので攻撃を避けるのが得意

224 サノー(ガガゼト遺跡)

通常時ライブラTEXT
ルフラン一味の作戦担当。相変わらず銃で離れたところから攻撃する。防御力やHPは低いが、回避が高いので攻撃を避けるのが得意

225 サノー(ジョゼ街道)

通常時ライブラTEXT
ウノーのまぬけっぷりに怒りぎみ。銃で遠くから攻撃する。防御力やHPは低いが、回避が高いので、攻撃をよけるのが得意

226 サノー(ビーカネル)

通常時ライブラTEXT
ルフラン一味の作戦担当。砂漠でスフィアをさがしていた。防御力やHPは低いが、回避が高いので、攻撃をよけるのが得意

227 サノー(ウノー部屋)

通常時ライブラTEXT
ユウナたちに部屋を荒らされて気分がよろしくないようだ。防御力やHPは低いが、回避が高いので、攻撃をよけるのが得意

228 サノー(アジト最後)

通常時ライブラTEXT
ルフランの前で、みっともない戦いはできないと思っている。防御力やHPは低いが、回避が高いので、攻撃をよけるのが得意

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
223 224 225 226 227 228	—	—	—	—	無効	—

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
223	2	86	18	6	5	2	1	70	0	18	5
224	3	100	25	10	16	0	0	72	0	36	8
225	17	1030	48	15	16	3	12	77	0	40	10
226	18	1220	46	16	24	3	10	88	0	36	10
227	20	1432	64	16	26	4	14	90	0	38	10
228	21	989	70	17	28	4	18	49	0	40	10

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
223	沈黙、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
224 226 227	即死、石化、沈黙、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
225	即死、石化、沈黙、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、攻撃力変化、死の宣告、割合ダメージ
228	即死、石化、睡眠、沈黙、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、割合ダメージ

STORY Lv.1では基本的に通常攻撃をくり返すのみだが、STORY Lv.2では銃による攻撃のバリエーションが増えるほか、手榴弾も使うようになる。

攻略法 回避の値がやや高いので、ガンナーやシーフの攻撃か、黒魔法系のアビリティをおもに使っていこう。味方をプロテス状態にしたり、敵を睡眠状態やスロウ状態にすれば、より安全に戦える。なお、STORY Lv.2では、サノーは特殊効果を持つ攻撃を使ってくるため、「暗闇防御」や「沈黙防御」に加えて、できれば「即死防御」「石化防御」を持っておくこと。

◀特殊効果さえ無効化すれば、さほど怖い相手ではない。ウノーやルフランとともに現れたときはサノーを最後に倒そう。

◇通常時の行動

基本行動

223 224 通常攻撃をくり返す

225 226

行動❶ → 行動❶ → 225: 行動❶ → 行動❶ / 226 →

1/5「サイレスボム」
1/5「ブラインボム」
3/5 通常攻撃

227 228

行動❶ → 行動❶ → 行動❶ → 227 / 228: 行動❷ → 行動❷ →

1/5「ロシアンルーレット(E)」
1/5「ロシアンルーレット(A)」
1/5「ロシアンルーレット(D)」
1/5「ロシアンルーレット(B)」
1/5「ロシアンルーレット(C)」

行動❶の内容

2/5「弾しぐれ」
3/5 通常攻撃

行動❷の内容

No.	内容
227	通常攻撃
228	1/4「弾しぐれ」 3/4 通常攻撃

残りHPに応じた行動

223 ウノーの残りHPが最大値の1/5未満になっている場合は、ウノーに向けて「ポーション」を使用(1回かぎり)

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 (223 224 225 226 227 228)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	8×2	—	物理	プロテス	140	20	0	40	○	×	×
乱	2丁の拳銃で1回ずつ銃撃し、ダメージを2回与える											
★弾しぐれ	範囲	8×3	—	物理	プロテス	必中	—	30	100	△	×	×
	2丁の拳銃を乱射して、前方100度の範囲内にいる敵にダメージを合計3回与える											
★ロシアンルーレット(A)	単体	8	—	物理	—	必中	—	100	150	△	×	×
	ふところから取り出した弾丸を銃にこめて撃ち、ダメージと即死効果(a)(発生率30)を与える											
★ロシアンルーレット(B)	単体	8	—	物理	—	必中	—	100	150	△	×	×
	ふところから取り出した弾丸を銃にこめて撃ち、ダメージと石化効果(発生率30)を与える											
★ロシアンルーレット(C)	単体	8	—	物理	—	必中	—	100	150	△	×	×
	ふところから取り出した弾丸を銃にこめて撃ち、ダメージと沈黙効果(発生率100)を与える											
★ロシアンルーレット(D)	単体	8	—	物理	—	必中	—	100	150	△	×	×
	ふところから取り出した弾丸を銃にこめて撃ち、ダメージと毒効果(発生率100)を与える											
★ロシアンルーレット(E)	単体	8	—	物理	—	必中	—	100	150	△	×	×
	ふところから取り出した弾丸を銃にこめて撃ち、ダメージとカーズ効果(発生率100)を与える											
★ポーション	単体	—	—	固定値	—	必中	—	0	100	△	×	×
	手持ちのポーションを使い、HPを20回復する											
★ブラインボム	全体	—	—	固定値乱数	—	必中	—	30	80	△	×	×
	手持ちの暗闇手榴弾を使い、46～52のダメージと暗闇効果(発生率50)を与える											
★サイレスボム	全体	—	—	固定値乱数	—	必中	—	30	80	△	×	×
	手持ちの沈黙手榴弾を使い、46～52のダメージと沈黙効果(発生率50)を与える											

その他(ルブラン)

229 ルブラン(ルカ)

通常時ライブラTEXT
ユウナに化けてライブをしていたスフィアハンター。ハリセンと魔法のコンビネーション攻撃が得意

230 ルブラン(ガガゼト遺跡)

Leblanc

通常時ライブラTEXT
ユウナたちをつけてきたのがバレそうになってちょっと焦り気味。今回はハリセンで衝撃波を放って大ざっぱに全体攻撃だ

231 ルブラン(アジト最後)

通常時ライブラTEXT
ヌージのために集めたスフィアに手を出されて怒り爆発。全体攻撃を行うほか、サノー・ウノーと合体技を放つ

✧属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
229 230 231	—	—	—	—	無効	—

✧無効化する特殊効果

No.	無効化する特殊効果
229	バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
230	即死、石化、沈黙、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、攻撃力変化、防御力変化、命中変化、死の宣告、割合ダメージ
231	即死、石化、睡眠、沈黙、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、攻撃力変化、防御力変化、命中変化、死の宣告、割合ダメージ

✧主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
229	5	130	101	14	8	2	37	88	0	12	10
230	5	120	320	15	26	8	55	52	0	20	16
231	23	1380	460	33	32	10	62	53	0	22	16

ハリセンによる攻撃や魔法を使うほか、味方への補助を行なうこともある。ルブランのアジトでは、ウノーとサノーが両方とも倒されていない場合のみ、三位一体攻撃の「アディオスハリケーン」を使用する。

攻略法 「戦う」をかわされてしまう場合があるので、命中や運の値が高い、ガンナーやシーフの攻撃を主体にダメージを与えていこう。敵を暗闇状態やスロウ状態にすれば、有利に戦うことができる。なお、STORY Lv.2では、ウノー、サノー、ルブランの3人ともHPが残っていると、『アディオスハリケーン』を使われてしまうので、早めにいずれかの敵を倒すこと。使う攻撃が強力なルブランを最初に倒すのがオススメだ。

⬅「プチマイティカード」で防御を固められたら、「デスペル」や魔除薬を使って、敵のプロテス状態などを解除しよう

⬅「アディオスハリケーン」は、ウノーとサノーのHPが残っていると、3、11、19……回目のルブランの行動で使ってくる

◇通常時の行動

基本行動

229 230

通常攻撃(A)

229 → 通常攻撃(A) → 通常攻撃(A) → 『サンダー』(残りMPが7以下になっている場合は通常攻撃(A))

230 → 『ソニックハリセン』 → 『気合一発』(ウノーとサノーのHPがゼロになっている場合は通常攻撃(B))

→ 1/2 ウノーに向けて『気合一発』(ウノーのHPがセロになっている場合は『ホワイトウィント』)
1/2 サノーに向けて『気合一発』(サノーのHPがセロになっている場合は『ホワイトウィント』)

→ 通常攻撃(B)

→ 1/5『サイレスボム』
1/5『フラインボム』
3/5『ハリセンマッハ』

231

『プチマイティガード』

→ 通常攻撃(B)

自分の残りMPが14以下になっている?

YES → 『アスピル』

NO →
1/4『ウォタラ』
1/4『ファイラ』
1/4『サンダラ』
1/4『ブリザラ』

行動回数に応じた行動

231 1 自分に行動かまわってきた回数か「8の倍数−5」になった、2 ウノーとサノーのHPが残っている、の両方に該当する場合は、「アディオスハリケーン」を使用

231 自分に行動かまわってきた回数が「25+「アディオスハリケーン」を使った回数」になった場合は、「プチマイティガート」を使用

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 (229 230 231)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃(A)	単体	物16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
229(乱)	接近してハリセンを振り上げ、ダメージを与える											
通常攻撃(B)	単体	物16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
230 231	接近してハリセンを振り上げ、ダメージを与える。実行中は攻撃を受けてもひるまない点が、通常攻撃(A)とのちがい											
★気合一発	単体	—	—	—	—	必中	—	0	100	×	×	×
230 231	ハッパをかけて、ヘイスト40効果(防御不能)を与える											
★ソニックハリセン	範囲	物12	—	物理	—	必中	—	40	120	×	×	×
230	ハリセンを勢いよく振って衝撃波を起こし、前方140度の範囲内にいる敵にダメージを与える											
★ハリセンマッハ	範囲	物24	—	物理	—	必中	—	40	120	×	×	×
231	ハリセンを勢いよく振って衝撃波を起こし、前方140度の範囲内にいる敵にダメージと弱ディレイ効果(発生率∞)を与える											
★アディオスハリケーン	(※1)	(※1)	—	物理+割合	—	必中	—	0	0	×	×	×
231	ルブランが起こした竜巻で対象を巻き上げ、サノーが銃弾を8発撃ちこんだのち、落ちてきたところを狙ってウノーがボディアタックを仕掛ける											
★ホワイトウィンド	全体	回—	—	割合	—	必中	—	120	80	△	×	×
231	HPを「対象の最大HPの1／8」回復し、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク状態を解除する											
★プチマイティガード	全体	—	—	魔法	—	必中	—	120	80	△	×	×
231	シェル126+プロテス126+リジェネ50効果(すべて発生率∞)を与える											
★アスピル	単体	吸—	—	割合	—	必中	—	60	60	△	×	○
231	MPを「対象の残りMPの3／16」吸収する											
★サンダー	単体(※2)	魔7	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
229(乱)	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを4消費											
★ファイラ	単体	魔12	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
231	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											

※1……サノーの銃撃が「対象:ランダム、威力:物5×8(防御力を無視)」、落下時のダメージが「対象:全体、威力:物22(防御力を無視)」、ウノーのボディアタックが「対象:単体、威力:割 (対象の残りHPの3／8のダメージ)」。これらの攻撃のダメージ量は、ルブランの能力値をもとに計算される。なお、「アディオスハリケーン」の使用か決定してから攻撃を実行し終えるまでのあいだはウノー、サノー、ルブランが無敵状態となる

※2……混乱状態のときは単体または全体化(ランダムで決定)

攻撃名／使用者 229 230 231	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
★フリザラ	単体	魔12	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★サンダラ	単体	魔12	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★ウォタラ	単体	魔12	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★ブラインボム	全体	突—	—	固定値乱数	—	必中	—	30	80	△	×	×
	手持ちの暗闇手榴弾を使い、46～52のダメージと暗闇効果(発生率50)を与える											
★サイレスボム	全体	突—	—	固定値乱数	—	必中	—	30	80	△	×	×
	手持ちの沈黙手榴弾を使い、46～52のダメージと沈黙効果(発生率50)を与える											

その他(ガリク)

232 ガリク＝ロンゾ

232 ガリク＝ロンゾ

通常時ライブラTEXT

クアト族へのうらみに燃えるロンゾの戦士。若衆をひきいてガカセトから出陣しようとしている

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
232	—	—	—	—	無効	—

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
232	33	6880	238	43	56	34	3	102	0	0	2

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
232	即死、石化、睡眠、沈黙、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

155ロンゾ若衆とともに出現。ユウナに対するロンゾ族の信頼度が高いかどうかにより行動が変化し、信頼度が低い(+7以下の)場合、232ガリク＝ロンゾは本気を出して、「マイティガード」などを使うようになる。

攻略法 味方を回避10アップ状態に、敵を暗闇状態にすれば、ダメージを受けることはまずなくなる。あとは、敵のシェル状態やプロテス状態を『デスペル』などで解除しつつ戦えばいい。ロンゾ族の信頼度が+7以下の場合は、味方の誰かのドレスを黒魔導士にして『呪いの一突き』を誘い、「マイティガード」の使用を封じること。なお、黒魔導士になっているのがパインのみの場合は、彼女の状態に関係なく、敵は『呪いの一突き』をくり返す(→P.408)。つまり、パインだけ黒魔導士にしておけば、「マイティガード」を使われずにすむのだ。

⬅カーズ状態でない黒魔導士のHPが残っているか、パインだけが黒魔導士になっていると、本気の232ガリク＝ロンゾは『呪いの一突き』しか使ってこない

⬅敵の「マイティガード」は、防御力アップ効果や回避アップ効果などを持つ。なるべく使わせないように戦いたい。

◇通常時の行動

基本行動

ユウナに対するロンゾ族の信頼度によって、以下のように行動パターンが変化(ロンゾ族の信頼度は、サブイベント「ロンゾの信頼獲得」で増減させることが可能)

ロンゾ族の信頼度が＋8以上の場合

「プロテス」→通常攻撃→通常攻撃→通常攻撃→「シェル」→通常攻撃→通常攻撃→通常攻撃→「プロテス」へ戻る

ロンゾ族の信頼度が＋7以下の場合

以下の行動をくり返す

「行動変化カウント」が1増える
↓
パインだけが黒魔導士になっている?
- YES → パインに向けて 呪いの一突き(※1)
- NO ↓

カース状態ではない残りHPが1以上の黒魔導士がいる?
- YES → カース状態ではない黒魔導士に向けて 呪いの一突き(※2)
- NO ↓

「行動変化カウント」が7以上になっている?
- YES → 「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、「マイティガード」
- NO → 3/4 通常攻撃 / 1/4 暗闇状態ではない敵に向けて「ブライン」

※1……パインを攻撃対象に選べない場合は、いずれかの敵に向けて使用
※2……該当する敵が複数いる場合は、攻撃対象に選ぶ優先順位はユウナが一番高く、パインが一番低い　該当する敵を攻撃対象に選べない場合は、いずれかの敵に向けて使用

◇攻撃一覧

232 攻撃名／使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	図16	──	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
乱	手にした槍で突き、ダメージを与える											
★呪いの一突き	単体	図16	──	物理	プロテス	110	5	0	100	○	×	×
乱	手にした槍で突き、ダメージとカーズ効果(発生率∞)を与える											
★マイティガード	全体	──	──	──	シェル	必中	──	120	80	[illegible]	×	×
乱	複数の特殊効果(※3)を与える　ラーニング 魔銃弾:マイティガード											
★ブライン	単体	──	──	──	──	必中	──	60	60	[illegible]	[illegible]	[illegible]
乱	暗闇効果(発生率75)を与える											
★シェル	全体	──	──	──	シェル	必中	──	60	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
乱	シェル110効果(発生率∞)を与える。MPを10消費											
★プロテス	全体	──	──	──	シェル	必中	──	60	0	[illegible]	○	○
乱	プロテス110効果(発生率∞)を与える。MPを12消費											

※3……シェル126＋プロテス126＋リジェネ90＋ヘイスト90＋防御力2アップ＋魔法防御2アップ＋回避1アップ効果(すべて防御不能)

通常攻撃

『ブライン』

『マイティガード』

その他(ヤイバル)

233 ヤイバル

通常時ライブラTEXT

青年同盟の戦士　ユウナと対戦できて感激している　実力はさっぱりだが貯金だけはシッカリしている

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
233	—	—	—	—	無効	—

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
233	26	4330	48	55	12	47	10	71	0	0	8

◇無効化する特殊効果

233	即死、石化、睡眠、沈黙、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

剣と手榴弾を使って戦うが、ユウナが危険な状況になると、対戦相手にもかかわらず彼女を回復させようとする。**攻略法** 233 ヤイバルとともに現れる 199 同盟トルーパー×2を真っ先に倒せば、あとは、『すみません!』でHPがつきないよう、適度に回復しつつ戦うだけ勝てる。ちなみに、『すみません!』は、ユウナのHPが残り少ないかゼロになっていると使ってこない。

← 233 ヤイバルはSTORY Lv.5で出現する敵としては、レベルや能力値が低め。

◇通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

1 ユウナの残りHPが最大値の1／4以上、2 残りHPが1以上のユウナがバトルから離脱している、のどちらかに該当する?

- YES → 1/4 『すみません!』、3/4 通常攻撃
- NO → 1/3 行動❶、2/3 ユウナに向けて『ハイポーション』 ＊ユウナが戦闘不能状態の場合は『フェニックスの尾』

行動❶の内容

ユウナが戦闘不能状態になっている?
- YES → 通常攻撃
- NO → パインを攻撃対象に選べる?
  - YES → パインに向けて通常攻撃
  - NO → リュックを攻撃対象に選べる?
    - YES → リュックに向けて通常攻撃
    - NO → ユウナに向けて『ハイポーション』

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 233	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	攻16	—	物理	プロテス	95	5	0	100		×	×
乱	右手に持っている剣を振り下ろして、ダメージを与える											
★すみません!	全体	攻—	—	固定値乱数	—	必中	×	30	80	△	×	×
	青年同盟の特製手榴弾を使い、468～529のダメージを与える											
★ハイポーション	単体	—	—	固定値	—	必中	×	40	40		×	×
乱	手持ちのハイポーションを使い、HPを1000回復する											
★フェニックスの尾	単体	—	—	割合	—	必中	×	40	40	△	×	×
乱	手持ちのフェニックスの尾を使って、戦闘不能状態を解除し、HPを「最大HPの1／4」回復する(戦闘不能状態の対象にのみ効果がある)											

その他(エルマ)

234 エルマ(STORY Lv.2)

通常時ライブラTEXT
青年同盟の戦士。ユウナと戦うことになってしまったが、本人はあっけらかんとバトルを楽しんでいるようだ

235 エルマ(STORY Lv.5)

通常時ライブラTEXT
青年同盟の戦士 ルチルの一番弟子だけあって実力はなかなかのものだが時にさわがしい

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
234 235	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
234	即死、石化、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
235	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
234	22	1640	450	29	77	18	48	73	0	31	12
235	36	4882	870	58	41	56	80	94	0	44	8

自分を魔法で強化したのち、おもに、リフレク状態ではない敵を狙って魔法を使用。すべての敵がリフレク状態のときは、剣で攻撃したり、リフレク状態を「デスペル」で解除しようとする。

攻略法 味方全員をリフレク＋回避10アップ状態にしておけば、あまりダメージを受けることなく戦える。ただし、STORY Lv.5ではリフレク状態を「デスペル」で解除されてしまうので、そのたびにリフレク状態にするか、「オートリフレク」を持とう。STORY Lv.2では、「おやすみダンス」でエルマを睡眠状態にしつつ攻撃したり、「MP吸収」などでエルマのMPを14以下まで減らして魔法の使用を封じたあとダメージを与える、という手もある。

↑かわされることがないように、ガンナーやシーフの攻撃か、黒魔法系のアビリティをおもに使うといい。

←味方全員がリフレク＋回避10アップ状態なら、エルマの攻撃でダメージを受ける可能性はかなり低くなる。

←STORY Lv.5でのエルマは、最初に「プチマイティカート」を使う。攻撃の前に「デスペル」などで解除しておこう。

◇通常時の行動

基本行動

234

「自分に向けて「ヘイスト」」

自分の残りMPが14以下になっている？

- YES → 通常攻撃
- NO →
  - 1/5 行動❶
  - 1/5 通常攻撃
  - 1/5 行動❷
  - 1/5 すべての敵に向けて「サンダー」
  - 1/5 行動❸

行動❶～❸の内容

以下に該当する敵（行動❸は味方）がいる？
行動❶ リフレク状態でもスロウ状態でもない
行動❷ リフレク状態でも睡眠状態でもない
行動❸ リフレク状態でもヘイスト状態でもない

- YES →
  - 行動❶ 該当する敵に向けて「スロウ」
  - 行動❷ 該当する敵に向けて「スリプル」
  - 行動❸ 該当する味方に向けて「ヘイスト」
- NO → 通常攻撃

235

「プチマイティガード」

リフレク状態ではない敵かいる？

- NO →
  - 1/3 通常攻撃
  - 2/3 「デスペル」
- YES →
  - 1/10「サイレスボム」
  - 1/10 通常攻撃
  - 1/10「ブラインボム」
  - 1/10 リフレク状態ではない敵に向けて「スリプル」
  - 1/10 リフレク状態ではない敵に向けて「ウォタラ」
  - 1/10 残りMPが一番多い敵に向けて「アスピル」
  - 1/10 リフレク状態ではない敵に向けて「サンダラ」
  - 1/10 リフレク状態ではない敵に向けて「コンフュ」
  - 1/10 リフレク状態ではない敵に向けて「ブリザラ」
  - 1/10 リフレク状態ではない敵に向けて「ファイラ」

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 (234 235)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	130	—	0	100	○	×	×
	小さくジャンプして回転しつつ剣で斬りつけ、ダメージを与える											
★スロウ	単体	—	—	—	シェル	必中	—	90	90	△	○	○
	スロウ126効果（発生率130）を与える											
★プチマイティガード	全体	—	—	—	—	必中	—	120	80	△	×	×
	シェル126+プロテス126+リジェネ50効果（すべて発生率∞）を与える											
★スリプル	単体	—	—	—	—	必中	—	60	60	△	○	○
	睡眠100効果（発生率75）を与える											
★アスピル	単体	—	—	割合	—	必中	—	60	60	△	×	○
	MPを「対象の残りMPの3／16」吸収する											
★コンフュ	単体	—	—	—	—	必中	—	60	60	△	○	○
	混乱133効果（発生率75）を与える											
★サンダー	単体	7	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを4消費											
★ファイラ	単体	12	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★ブリザラ	単体	12	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★サンダラ	単体	12	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★ウォタラ	単体	12	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★デスペル	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	×	○
	リレイズ、シェル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイスト、消費MP0状態を解除する。MPを12消費											
★ヘイスト	単体	—	—	—	シェル	必中	—	90	90	△	○	○
	ヘイスト126効果（発生率130）を与える											
★ブラインボム	全体	—	—	固定値乱数	—	必中	—	30	80	△	×	×
	手持ちの暗闇手榴弾を使い、46～52のダメージと暗闇効果（発生率50）を与える											
★サイレスボム	全体	—	—	固定値乱数	—	必中	—	30	80	△	×	×
	手持ちの沈黙手榴弾を使い、46～52のダメージと沈黙効果（発生率50）を与える											

その他(ルチル)

236 ルチル

通常時ライブラTEXT

青年同盟の戦士　ヌージがいない現在では同盟一の実力者　本心にせま・た者はいないと言われている

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
236	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	
236	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
236	43	7324	370	64	24	41	40	120	0	42	10

攻撃やHP回復、補助をアイテムで行ないつつ、ときおり通常攻撃や『告死剣』を使う。ただし、ダメージを与えるアイテムは1種類につき1回、HP回復の『ハイポーション』は2回までしか使用しない。

攻略法 味方全員を回避10アップ状態にして、命中が高いドレスでの攻撃や、必中の攻撃を主体に戦おう。4種類ある魔石は、炎、氷、雷、水の各属性を無効化または吸収する装備で対処するのがもっとも安全だが、1種類につき1回しか使ってこないため、敵が使い切るまで耐えてもいい。『金の砂時計』も1回きりの攻撃なので、『スロウ防御』を持たなくても、ヘイスト状態で上書きするか『エスナ』などで解除すれば十分。ちなみに、『告死剣』の死の宣告効果は、『死の宣告防御』がなくても、スペシャルドレスにドレスアップすることで解除できる。

⬅各種の魔石によるダメージを無効化または吸収できない場合は、敵が使ってこなくなるまでHPの回復を優先すること

⬅『月のカーテン』や『光のカーテン』で防御を固められたときは、それを白魔法『テスペル』などで解除しておきたい。

⬆敵は回避の値が高めなので、かわされる恐れがある攻撃を使う場合は、必中の攻撃からチェインを狙おう

◇通常時の行動

基本行動

行動❶
↓
行動❶
↓
行動❶
↓
行動❶
↓
死の宣告状態ではない敵がいる？
- YES → 死の宣告状態ではない敵に向けて「告死剣」
- NO → 通常攻撃

（→ 行動❶へ戻る）

行動❶の内容

自分がシェル状態になっている？
- YES → 次へ
- NO → 1/8 自分に向けて「月のカーテン」 / 7/8 → 次へ

自分がプロテス状態になっている？
- YES → 次へ
- NO → 1/8 自分に向けて「光のカーテン」 / 7/8 → 次へ

1 自分の残りHPが最大値の1／4未満になっている、2「ハイポーション」の使用回数が1回以下、の両方に該当する？
- YES → 自分に向けて「ハイポーション」
- NO → 1/8「金の砂時計」(※1)、1/8「水の魔石」(※1)、1/8「雷の魔石」(※1)、1/8「氷の魔石」(※1)、1/8「炎の魔石」(※1)、3/8 通常攻撃

「告死剣」

※1……この攻撃を1回実行したあとは通常攻撃

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 236	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	図16	―	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	跳びかかって剣を振り下ろし、ダメージを与える											
★告死剣	単体	図16	―	物理	プロテス	必中	15	0	100	○	×	×
	跳びかかって剣を振り下ろし、ダメージと死の宣告3効果（発生率∞）を与える											
★ハイポーション	単体	―	―	固定値	―	必中	―	40	40	△	×	×
	手持ちのハイポーションを使い、HPを1000回復する											
★炎の魔石	ランダム	―	炎	固定値乱数	―	必中	―	40	40	△	×	×
	手持ちの炎の魔石を使い、93～105のダメージを合計6回与える											
★冷気の魔石	ランダム	―	氷	固定値乱数	―	必中	―	40	40	△	×	×
	手持ちの冷気の魔石を使い、93～105のダメージを合計6回与える											
★雷の魔石	ランダム	―	雷	固定値乱数	―	必中	―	40	40	△	×	×
	手持ちの雷の魔石を使い、93～105のダメージを合計6回与える											
★水の魔石	ランダム	―	水	固定値乱数	―	必中	―	40	40	△	×	×
	手持ちの水の魔石を使い、93～105のダメージを合計6回与える											
★金の砂時計	全体	―	―	―	―	必中	―	40	40	△	×	×
	手持ちの金の砂時計を使い、スロウ100効果（発生率100）を与える											
★月のカーテン	全体	―	―	―	―	必中	―	40	40	△	×	×
	手持ちの月のカーテンを使い、シェル100効果（発生率∞）を与える											
★光のカーテン	全体	―	―	―	―	必中	―	40	40	△	×	×
	手持ちの光のカーテンを使い、プロテス100効果（発生率∞）を与える											

その他(リュック)

237 リュック

通常時ライブラTEXT

シューインの絶望にふれてしまったリュック。ユウナのことが、銃を向ける兵士に見えるようだ

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
237	—	—	—	—	無効	—

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
237	53	7800	92	42	39	31	82	82	0	18	12

◇無効化する特殊効果

237	即死、石化、沈黙、毒、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

武器と各種アイテムによる攻撃をランダムで選んで使う。

攻略法 237 リュックとのバトルを皮切りに、5連続のバトルが待っているが、必須の装備というものはとくにない。とりあえず、HPが高いドレスと、ガンナー、魔銃士、アイテムシューター、サムライあたりにドレスアップできるようにしておけば十分だろう。237 リュックとのバトルは、ユウナひとりで行なうことになるが、ハイポーションなどでHPを回復しつつ戦えば問題はない。

←237 リュックを混乱状態にすると、使ってくるアイテムが弱いものになるが、そこまでしなくても勝てる。

◇通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

- 3/9 通常攻撃
- 2/9「手榴弾」
- 1/9「ホムの魂」
- 1/9「北極の風」
- 1/9「落雷玉」
- 1/9「龍のウロコ」

◇攻撃一覧

237 攻撃名／使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	状態影響
通常攻撃	単体	16×2	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
乱バ	両手の武器を左→右の順に振り、ダメージを2回与える											
★やすもの手榴弾	全体	—	—	固定値乱数	プロテス	必中	—	40	40	△	×	×
乱	手持ちのやすもの手榴弾を使い、18～21のダメージを与える。混乱状態のときのみ使用											
★手榴弾	全体	—	—	固定値乱数	プロテス	必中	—	40	40	△	×	×
	手持ちの手榴弾を使い、187～211のダメージを与える											
★ボムのかけら	単体	—	炎	固定値乱数	—	必中	—	40	40	△	×	×
乱	手持ちのボムのかけらを使い、75～84のダメージを与える。混乱状態のときのみ使用											
★ボムの魂	単体	—	炎	固定値乱数	—	必中	—	40	40	△	×	×
	手持ちのボムの魂を使い、281～317のダメージを与える											
★南極の風	単体	—	氷	固定値乱数	—	必中	—	40	40	△	×	×
乱	手持ちの南極の風を使い、75～84のダメージを与える。混乱状態のときのみ使用											

攻撃名／使用者 237	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
★北極の風	単体	—	氷	固定値乱数	—	必中	—	40	40	△	×	×
	手持ちの北極の風を使い、281～317のダメージを与える											
★電気玉	単体	—	雷	固定値乱数	—	必中	—	40	40	△	×	×
乱	手持ちの電気玉を使い、75～84のダメージを与える。混乱状態のときのみ使用											
★落雷玉	単体	—	雷	固定値乱数	—	必中	—	40	40	△	×	×
	手持ちの落雷玉を使い、281～317のダメージを与える											
★魚のウロコ	単体	—	水	固定値乱数	—	必中	—	40	40	△	×	×
乱	手持ちの魚のウロコを使い、75～84のダメージを与える。混乱状態のときのみ使用											
★龍のウロコ	単体	—	水	固定値乱数	—	必中	—	40	40	△	×	×
	手持ちの龍のウロコを使い、281～317のダメージを与える											

その他（パイン）

238 パイン

238 パイン

通常時ライブラTEXT

シューインの絶望にふれてしまったパイン。ユウナのことが、銃を向ける兵士に見えるようだ

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
238	—	—	—	—	無効	—

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
238	58	9200	55	56	16	70	7	51	0	0	10

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
238	即死、石化、沈黙、毒、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

行動パターンは、剣による攻撃をくり返すのみ。

攻略法 237 リュックとのバトルにつづき、このバトルもユウナひとりで行なうことになる。自分をプロテス状態か回避10アップ状態にして戦うのが有効だ。

⬅回避10アップ状態にすれば、238 パインが使ってくる攻撃はまず当たらなくなる。

◇通常時の行動

基本行動

通常攻撃（B）をくり返す

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 238	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃（A）	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
バ	走り寄って剣を勢いよく振り上げ、ダメージを与える。バーサク状態のときのみ使用											
通常攻撃（B）	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
乱	走り寄って剣を勢いよく振り上げ、ダメージを与える。実行中は攻撃を受けてもひるまない点が、通常攻撃（A）とのちがい											

その他(バラライ)

239 バラライ(ベベル)

通常時ライブラTEXT

新エボン党議長バラライ、いかにも怪しい行動の裏には何か事情がありそうだ

240 バラライ(幻光体)

通常時ライブラTEXT

2年前、封印の洞窟でシューインの絶望にふれたときのバラライの悲しみか、幻光虫にやきついた存在

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
239 240	―	―	―	―	無効	―

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
239	即死、石化、睡眠、沈黙、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
240	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
239	24	3380	540	71	54	42	4	135	0	33	4
240	52	12220	720	68	67	67	26	112	0	12	6

手に持つ武器や、素手で攻撃を行なうほか、攻撃を一定回数以上受けるたびに『徹甲弾』を使う。HPが残り少なくなると、回復を図ったり、防御を固めたりする。

攻略法 味方全員をプロテス状態にして戦おう。『不動掌』のストップ効果は、「ストップ防御」で無効化するか、ヘイスト状態で上書きすること。スペシャルドレスは最初から「リボン」を修得しているので、それで戦うのも有効だ。

そのほか、プロテス状態の味方全員で「クイックトリガー」を使い、あえて『徹甲弾』を誘うのもひとつの手。下の写真のように攻撃すると、「味方全員が攻撃→敵が『徹甲弾』を1回使用」をくり返せるため、「ストップ防御」が不要になる。ガンナーである以上、『徹甲弾』はラーニングできないが、装備で攻撃力を上げておけば、敵の攻撃をほとんど受けずに倒すことが可能だ。

⬅バラライが使ってくる攻撃のほとんどは、プロテス状態でダメージを半減できる。

⬅味方全員で「クイックトリガー」を使うときには、チェインが途切れない程度に間隔を開けてひとりずつ攻撃しよう。

◇通常時の行動

基本行動

通常攻撃

239 ↓ 通常攻撃 ／ 240 ↓

「一閃」

3連攻撃(攻撃対象に選べる敵がひとりだけの場合は通常攻撃)

239 ↓ 通常攻撃 ／ 240 ↓

YES ← ストップ状態ではない敵がいる? → NO

- YES：ストップ状態ではない敵のなかで残りMPが一番多いものに向けて「不動撃」
- NO：残りMPが一番多い敵に向けて「不動撃」

239 ↓ 「グラビデ」(自分の残りMPが39以下になっている場合は通常攻撃)

240 ↓ すべての敵に向けて「サイレス」(自分の残りMPが19以下になっている場合は、残りMPが一番多い敵に向けて「吸収」)

残りHPに応じた行動

239 自分の残りHPが最大値の1／4未満になっている場合は、1／4の確率で、「吸収」を使用

240 自分の残りHPが最大値の1／3未満になっている場合は、1／4の確率で、以下の行動を実行

YES ← 自分はリフレク状態になっている? → NO

- YES：プチマイティガード
- NO：リジェネ(自分の残りMPが59以下になっている場合は、残りMPが一番多い敵に向けて「吸収」)

攻撃に応じた行動

1 何らかの攻撃を受けた、2 残りHPが増減する効果を受けた、のどちらかに該当する場合は、「行動変化カウント」が1増える。239 バラライ(ヘヘル)は「行動変化カウント」が10以上、240 バラライ(幻光体)は「行動変化カウント」が8以上になっている場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、一番最後に攻撃してきた敵に向けて「徹甲弾」を使用

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 (239 240)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割り込み	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	攻16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	走り寄って杖を横に払い、ダメージを与える											
3連攻撃	ランダム	攻12×3	—	物理	プロテス	必中	—	0	0	○	×	×
	通常攻撃の動作を3回連続で行なう											
★一閃	範囲	攻20	—	物理	プロテス	必中	—	60	200	×	×	×
	杖を伸ばしながら頭上で振りまわし、半径5mの範囲内(※1)にいる敵すべてにダメージを与える											
★不動撃	単体	攻—	—	割合	—	必中	—	100	100	×	×	×
	掌底をたたきこみ、対象の残りMPをゼロにするダメージとストップ126効果(発生率∞)を与える											
★徹甲弾	単体	攻—	—	割合	プロテス	必中	—	20	100	△	×	×
	腰から取り出した銃を撃ち、「対象の最大HPの3／4」のダメージを与える　ラーニング 魔銃弾「徹甲弾」											
★吸収	単体	攻—	—	割合	—	必中	—	100	80	○	×	×
	HPを「対象の残りHPの3／16」、MPを「対象の残りMPの3／16」吸収する　ラーニング 魔銃弾「吸収」											
★プチマイティガード	全体	—	—	—	—	必中	—	120	80	△	×	×
	シェル126+プロテス126+リジェネ50効果(すべて発生率∞)を与える											
★サイレス	単体	—	—	—	—	必中	—	60	60	△	○	○
	沈黙効果(発生率75)を与える											
★グラビデ	全体	—	重力	割合	シェル	必中	—	80	0	△	×	○
	「対象の残りHPの1／4」のダメージを与える。MPを10消費											
★リジェネ	単体	—	—	—	—	必中	—	60	0	△	○	○
	リジェネ50効果(発生率∞)を与える。MPを40消費											

※1……範囲内に敵がいない場合は、いずれかの敵にダメージを与える

「一閃」

魔物事典Ω【その他(バラライ)】

その他(ギップル)

241 ギップル

通常時ライブラTEXT

2年前、封印の洞窟でシューインの絶望にふれたときのギップルの怒りが、幻光虫にやきついた存在

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
241	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	
241	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
241	56	14800	235	73	55	68	33	118	0	23	6

まれに手榴弾を投げる以外は一定の行動パターンをくり返すが、HPが残り少なくなると、各種の行動のなかからランダムでひとつを選んで実行するようになる。

攻略法 味方全員をプロテス状態にして、HPの回復を優先しながら戦おう。さらに、味方を防御力アップ状態にしたり敵を攻撃力ダウン状態にすると、『ワンショットエンド』以外の攻撃で大ダメージを受けることはなくなる。敵のHPはそれほど高くないので、威力が大きい攻撃を使えばすぐに倒すことが可能だが、『戦う』を主体にチェインを狙っていくだけでも十分だろう。なお、『モーターガン』は、241 ギップルのHPが残り少なくなるまで使ってこないので、ラーニングしたいときは、まずは相手のHPを十分に減らすこと。

↑各種ダウン効果が通用するので、長期戦になりそうなら敵を攻撃力ダウン状態にしておくのが安全だ

←『グラインダー』や『モーターガン』は防御力無視の攻撃だが、プロテス状態と防御力アップ状態でダメージを軽減可能

←『フラインホム』と『サイレスホム』は使ってくる確率が低い。『暗闇防御』や『沈黙防御』を持つ必要はないだろう

◇通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

行動❶の内容

この行動が選ばれるたびに、「クラインダー」→通常攻撃→「グラインダー」→通常攻撃→「ワンショットエンド」の順で、使用する攻撃を切りかえる(「ワンショットエンド」のあとは、「クラインダー」にもどる)

残りHPに応じた行動

自分の残りHPが最大値の1／3未満になっている場合は、以下の行動を実行

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	16	―	物理	プロテス	95	5	0	100	[illegible]	×	×
	走り寄って右前蹴りを出し、ダメージを与える											
★ワンショットエンド	範囲	―	―	割合	―	必中	―	20	100	△	×	×
	腰から拳銃を抜いてレーザーを放ち、前方140度の範囲内にいる敵に「対象の残りHPの9／16」のダメージを与える											
★クラインダー	単体	14	―	物理	プロテス	必中	0	20	100	×	×	×
	武器についているグラインダーで、防御力を無視したダメージを与える											
★モーターガン	範囲	22	―	物理	プロテス	必中	―	20	100	△	×	×
	迫撃砲を発射し、前方140度の範囲内にいる敵に防御力を無視したダメージを与える　ラーニング 魔銃弾「モーターガン」											
★ポーション改	単体	―	―	固定値	―	必中	―	0	100	△	×	×
	手持ちのポーションを使い、HPを600回復する											
★ブラインボム	全体	―	―	固定値乱数	―	必中	―	30	80	△	×	×
	手持ちの暗闇手榴弾を使い、46～52のダメージと暗闇効果(発生率50)を与える											
★サイレスボム	全体	―	―	固定値乱数	―	必中	―	30	80	△	×	×
	手持ちの沈黙手榴弾を使い、46～52のダメージと沈黙効果(発生率50)を与える											

通常攻撃

「ワンショットエンド」

「モーターガン」

その他(ヌージ)

242 ヌージ

通常時ライブラTEXT
2年前、封印の洞窟でシューインの絶望にふれたときのヌージの絶望が幻光虫にやきついた存在

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
242	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
242	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カース、ふきとばし、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
242	63	23800	720	75	101	144	103	121	0	0	8

HPが残り少なくなったときに1回だけ「散りゆく極光」を使用する以外は、決まった行動パターンをくり返す。
攻略法 味方全員をシェル+プロテス状態かプロテス+魔法防御アップ状態にして、HPの回復を優先しながら戦うのが比較的安全。「むさぼる閃光」によってMPを減らされるため、敵への攻撃や味方のHP回復は、可能なかぎりMPを使わない方法で行なおう。「散りゆく極光」は、敵のHPを3000強まで減らしたあと、一気にトドメを刺せば使われずにすむ。ただし、与えるダメージ量の調整をミスして「散りゆく極光」を使われる可能性もあるので、味方全員をリレイズ状態にしておくか、味方の誰かがスペシャルドレスで攻撃するのが無難だろう。

↑HPの回復は、とっておきまたは合成弾「メカボーション」で行なうのがオススメ

↑MPを消費する攻撃を使うなら、「フレア」などで大ダメージを与えていき、なるべく早く倒そう

↑味方の残りHPが5001以上あれば「散りゆく極光」に耐えられるが、直後に「むさぼる閃光」を使われると危険だ

◇通常時の行動

基本行動

- 通常攻撃(A) → 通常攻撃(A) → 通常攻撃(B) → (通常攻撃(A)へ戻る)
- 通常攻撃(A) → 「むさぼる閃光」 → (通常攻撃(A)へ戻る)

残りHPに応じた行動

自分の残りHPが2999以下になっている場合は、散りゆく極光 を使用(1回かぎり)

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃(A)	単体	図16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	—	×	×
	拳銃を撃ち、ダメージを与える											
通常攻撃(B)	単体	図20	—	魔法	シェル	必中	—	30	100	×	×	×
	対象の足元から爆炎を噴き上げさせて、魔法防御を無視したダメージを与える											
★むさぼる閃光	全体	図—	—	割合	—	必中	—	30	100	×	×	×
	対象の足元から爆炎を噴き上げさせて、HPに「対象の最大HPの3/16」、MPに「対象の最大MPの3/16」のダメージを与える											
★散りゆく極光	全体	図—	—	固定値	—	必中	—	120	100	×	×	×
	上空からエネルギーのかたまりを投げつけ、5000のダメージを与える											

通常攻撃(A)

通常攻撃(B)

「散りゆく極光」

その他(トレマ)

243 トレマ

通常時ライブラTEXT

新エボン党の創設者。その正体は強力な魔物を意のままにあやつる魔人かつては訓練場を開いていた

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
243	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
243	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カース、ふきとばし、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
243	99	999999	999	255	255	255	255	128	0	99	26

基本的には攻撃をランダムに選んで使うが、残りHPが一定割合を切ったときにはかならず「メテオ」または「アルテマ」を使用する。

攻略法 ダークナイトかきぐるみ士で、装備とリザルトプレートの効果によって防御力を上げて(240以上が目安)戦うのがオススメ。バトルに突入したらすぐに、命の泉を使って敵の残りMPをゼロ近くまで減らしたのち、味方全員をプロテス+HP2倍+消費MP0状態にしてダメージを与えていこう。ダークナイトなら「暗黒」、きぐるみ士ならきぐるみ魔法「モグビィーム」やきぐるみ剣法「サボテンマシンガン」が有効だ。なお、命の泉がない場合は、162 ワイトか 163 リッチに対して「わいろ」を成功させて入手するといい。HP2倍状態にする体力の秘薬は、106 アラーネアや 131 ジャボテンダーを倒せば、高い確率で手に入る。消費MP0状態にするスリースターズは、118 オメガウェポンに対して「わいろ」を成功させることで入手可能だ。

⬅味方をHP2倍状態と消費MP0状態にするのは必須ではないが、実行すればバトルが格段にラクになる

➡敵のMPをゼロ近くまで減らせば、「グラビデ」「フレア」「アルテマ」が不発に終わる。

⬅243 トレマはほとんどの能力値が高い。「暗黒」のように、必中かつ防御力や魔法防御を無視する攻撃を使っていくこと

⬅「メテオ」を使われても、味方全員がプロテス状態でHPも十分に回復していれば、HPがつきる可能性は低い

◇通常時の行動

基本行動

2/24「封身掌」
2/24「毒手掌」
2/24「裂心掌」
3/24「フレア」
3/24「グラビデ」
12/24「導掌　天」→「連掌　断」→「絶掌天断覇」

残りHPに応じた行動

自分の残りHPが下の表の数値になっている場合は、表内の行動を実行（それぞれ1回かぎり）

残りHP	行動
最大値の1／6未満	アルテマ
最大値の1／2未満	「メテオ」
最大値の1／4未満	「メテオ」

◇攻撃一覧

243 攻撃名／使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
★毒手掌	単体	図4×3	—	物理	プロテス	100	20	0	80	○	×	×
	左右の掌底とひざ蹴りをたたきこみ、ダメージと毒効果（発生率∞）を与える											
★封身掌	単体	図5×3	—	物理	プロテス	95	20	0	80	○	×	×
	左右の掌底とひざ蹴りをたたきこみ、ダメージとストップ100効果（発生率120）を与える											
★裂心掌	単体	図—	—	割合	プロテス	120	—	0	80	○	×	×
	左右の掌底とひざ蹴りをたたきこみ、MPに「対象の残りMPの5／16」のダメージを3回与える											
★導掌　天	単体	図3×3	—	物理	プロテス	必中	20	0	0	○	×	×
	左右の掌底とひざ蹴りをたたきこみ、ダメージを与える											
★連掌　断	単体	図1×3	—	物理	プロテス	必中	20	0	0	○	×	×
	左右の掌底とひざ蹴りをたたきこみ、ダメージを与える											
★絶掌天断覇	単体	図4×3	—	物理	プロテス	必中	20	0	140	○	×	×
	左右の掌底とひざ蹴りをたたきこみ、ダメージを与える											
★メテオ	ランダム	図—	—	割合	プロテス	必中	—	120	100	×	×	×
	計12個の隕石を降らせて、1個につき「対象の最大HPの1／8」のダメージを与える											
★グラビデ	全体	—	重力	割合	シェル	必中	—	80	0	△	×	○
	「対象の残りHPの1／4」のダメージを与える。MPを10消費											
★フレア	単体	55	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	△	○	○
	無属性の攻撃てダメージを与える。MPを54消費											
★アルテマ	全体	70	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	×	×	○
	無属性の攻撃でダメージを与える。MPを90消費											

『絶掌天断覇』

『メテオ』

その他(ヴェグナガン(尻尾))

244 ヴェグナガン(尻尾)

通常時ライブラTEXT
1000年前につくられた最終兵器 活動を再開したが、防衛本能で動いているだけなので行動は単純

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
244	41	34200	9999	77	72	82	76	115	0	0	3

最初に「ノリ・メ・タンゲレ」を使ったのち、「ビーム」を連発。HPが残り少なくなったらもう一度「ノリ・メ・タンゲレ」を使う。

攻略法 「ノリ・メ・タンゲレ」への対策として、「オートプロテス」を持って戦おう。「オートプロテス」のかわりに、「鉄壁」を実行することでダメージ量を減らすのも効果的だ。ちなみに、ヴェグナガンの各部位とのバトルでは、敵の行動パターン中に、ブラスカ、アーロン、ジェクトのボイスが流れるタイミングがある。

←「ノリ・メ・タンゲレ」を使われる前に味方をプロテス状態にするのは、意外と難しい。オートプロテスで対応しよう

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
244	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
244	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、ヘイスト、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇通常時の行動

基本行動

ブラスカのボイス「恐れなくていい。ユウナたちならできる」が流れる(※1)
↓
「ノリ・メ・タンゲレ」
↓
「ビーム」(繰り返し)

残りHPに応じた行動

自分の残りHPが最大値の1/4未満になっている場合は、「ノリ・メ・タンゲレ」を使用してジェクトのボイス「はっ、こいつにやられるようじゃ、まだまだだな」が流れる(1回かぎり)

※1……このとき、244ヴェグナガン(尻尾)は何もしない

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者 (244)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割り込み	リフレク影響	沈黙影響
ビーム	単体	固——	—	割合	—	必中	—	120	100	×	×	×
	尻尾の先端からビームを発射し、「対象の最大HPの5/16」のダメージを与える											
★ノリ・メ・タンゲレ	全体	固——	—	固定値	プロテス	必中	—	0	100	○	×	×
	尻尾を勢いよく横になぎ払い、1250のダメージを与える											

その他(ヴェグナガン(脚))

245 ヴェグナガン(脚)

通常時ライブラTEXT

進路を邪魔する厄介者。たまに行動するが大した攻撃はしてこない。これを倒せば先に進めるので集中攻撃だ!

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
245	38	18220	9999	13	18	13	17	34	0	0	3

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
245	―	―	―	―	無効	―

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
245	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、リフレク、ヘイスト、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

246～248 ターレットA、B、Cとともに出現。特定のタイミングでブラスカたちのボイスが流れるなかで、「『スロウ』『バーサク』『ブレイク』を合計3回使用→『ウィータ・ブレウィス』」という行動パターンをくり返す。

攻略法 味方全員をプロテス＋リフレク状態にして、敵がシェル状態やプロテス状態になったら『デスペル』などでそれを解除しつつ攻撃しよう。245 ヴェグナガン(脚)さえ倒せばバトルに勝利できるので、倒すことが困難な3体のターレットは、無視していい。あえてターレットを倒すのなら、P.427を参照のこと。なお、HPの回復は、適度に行なうだけでも十分だが、『ウィータ・ブレウィス』を使ってくる前後や、ターレットに『ディエス・イレ』を連発されたときは、満タンまで回復させたほうが安全だ。

➡敵のHPは 244 ヴェグナガン(尻尾)の半分くらい。大ダメージを与える攻撃を連発すれば、すぐに倒せる

⬅『バーサク』や『ブレイク』を使ってくるが、リフレク状態で反射すれば問題はない

⬅『ウィータ・ブレウィス』はタイプが魔法だが、シェル状態ではなく、プロテス状態や『鉄壁』でダメージを軽減できる

◇通常時の行動

基本行動

- 行動❶
- ↓
- ジェクトのボイス「横っ腹のアレは剣じゃ届かないぞ!」が流れる(※1)
- ↓
- 行動❶
- ↓
- ジェクトのボイス「横っ腹の色に注意しろよ!」が流れる(※1)
- ↓
- アーロンのボイス「ヤツの行動は色で読めるぞ」が流れる(※1)
- ↓
- 行動❶
- ↓
- ブラスカのボイス「赤は物理攻撃、黄色は魔法攻撃、緑は回復だ」が流れる(※1)
- ↓
- 「ウィータ・ブレウィス」
- ↓
- 行動❶
- ↓
- ジェクトのボイス「気づいてっか?　横っ腹を痛めつけると色が変わるぞ!」が流れる(※1)
- ↓
- ブラスカのボイス「相手の行動を逆手に取って戦うんだ」が流れる(※1)
- ↓
- アーロンのボイス「限界まで攻撃を受け止めろ!　ヤツに回復させるな」が流れる(※1)
- ↓
- 行動❶
- ↓
- 行動❶
- ↓
- 「ウィータ・ブレウィス」
- ↓
- 行動❶
- ↓
- アーロンのボイス「忘れるな、先に叩くのは脚だ!」が流れる(※1)
- ↓
- 行動❶
- ↓
- 行動❶
- ↓
- ブラスカのボイス「ユウナ、落ち着いて。敵は何色になっている?」が流れる(※1)
- ↓
- 「ウィータ・ブレウィス」 ←(ループ)
- ↓
- 行動❶
- ↓
- 行動❶
- ↓
- 行動❶ →「ウィータ・ブレウィス」へ戻る

行動❶の内容

- **1/3** スロウ状態ではない敵に向けて「スロウ」(すべての敵がスロウ状態になっている場合は「吸収」)
- **1/3** バーサク状態ではない敵に向けて「バーサク」(すべての敵がバーサク状態になっている場合は「吸収」)
- **1/3** 石化状態ではない敵に向けて「ブレイク」

※1……このとき、245ヴェグナガン(脚)は何もしない

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 245	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
★ウィータ・ブレウィス	全体	図40	—	魔法	プロテス	必中	—	120	100	[illegible]	×	×
	脚で地面をたたき衝撃波を発生させて、ダメージと強ディレイ効果(発生率∞)を与える											
★スロウ	単体	—	—	—	シェル	必中	—	90	90	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	スロウ126効果(発生率130)を与える											
★バーサク	単体	—	—	—	シェル	必中	—	100	80	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	バーサク133効果(発生率75)を与える											
★吸収	単体	—	—	割合	—	必中	—	100	80	[illegible]	×	×
	HPを「対象の残りHPの3／16」、MPを「対象の残りMPの3／16」吸収する　ラーニング 魔銃弾『吸収』											
★ブレイク	単体	—	—	—	シェル	必中	—	80	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	石化効果(発生率80)を与える											

『ウィータ・ブレウィス』

その他(ターレット)

246 ターレットA

通常時ライブラTEXT
攻撃されると色とともに行動などが変化する 遠いのでとどかないコマンドもあるが無理をして倒す必要ナシ!

247 ターレットB

通常時ライブラTEXT
攻撃されると色とともに行動などが変化する。遠いのでとどかないコマンドもあるが無理をして倒す必要ナシ!

248 ターレットC

通常時ライブラTEXT
攻撃されると色とともに行動などが変化する。遠いのでとどかないコマンドもあるが無理をして倒す必要ナシ!

✧主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
246 247 248	52	300000	9999	48	16	244	244	41	0	0	2

✧属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
246 247 248	—	—	—	—	無効	—

✧無効化する特殊効果

No.	特殊効果
246 247 248	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、リフレク、ヘイスト、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

245ヴェグナガン(脚)とともに出現。246ターレットAは赤色、247ターレットBは緑色、248ターレットCは黄色の状態で行動を開始し、行動がまわってきた回数とダメージを受けた回数に応じて色を変える。色によって、オートステータス異常を持ったり行動パターンを切りかえるのが特徴(下の表を参照)。

攻略法 ターレットは、遠い位置にあるために特定の攻撃しか届かないうえ(→P.428)、HP、防御力、魔法防御が非常に高い。245ヴェグナガン(脚)さえ倒せばバトルは終了するが、それでもターレットを倒したいのなら、装備で攻撃力を上げたうえで攻撃力10アップ状態にして、ガンブレイ「リバースショット」や奥義「光弾」を使うのがオススメだ。敵が赤色のときは攻撃が無効化されるので、ガンブレイ「マジックショット」を当てて敵の色が変わるのを早めよう。味方全員を防御力10アップ+魔法防御10アップ状態にしてHP回復の手間を減らし、そのぶん攻撃に集中すれば、かなり短い時間で倒せる。

✧色に応じたターレットの特性

色	オートステータス異常	行動
赤	物理無効状態	ミサイルによる攻撃
緑	—	245ヴェグナガン(脚)の回復や補助
黄	魔法無効状態	魔法による攻撃

⬅攻撃力を上げたカンナーの「リバースショット」なら、十分な量のダメージを与えることが可能だ

➡減ったMPは、とっておき「エーテル」やアイテムで回復しよう。消費MP0状態にして攻撃する手もある

◇ターレットのHPにダメージを与えられる攻撃

- ●ガンナー、魔銃士、アイテムシューター、ギャンブラーの『戦う』
- ●バーサク状態の黒魔導士、白魔導士の『戦う』
- ●『クイックトリガー』
- ●『銭投げ』
- ●『大乱舞』
- ●『ヴァジュラ』
- ●『ホーミングレイ』
- ●カンプレイ系のアビリティ
- ●魔銃弾『インサニティサン』『真夜中の叫び』
- ●退治弾系のアビリティ
- ●奥義『光弾』『覇弾』
- ●妖術『トレイン』
- ●黒魔法系のアビリティ(『フレア』をのぞく)
- ●白魔法『ホーリー』
- ●ギャンブル『スロット』(※1)、『トゥータイス』『フォーダイス』
- ●きぐるみ魔法『モクビィーム』
- ●きぐるみ剣法『サボテンマシンガン』
- ●フロラ魔法『ヒート乱舞』『アイス乱舞』『エレキ乱舞』『アクア乱舞』
- ●レフトキーパー術『ドリームホーリン』『マハトシーズ』『スティッキーハニー』『ポイズンリーフ』
- ●マキナシズム系のアビリティ(『ショックウェーブ』『ショックストーム』をのぞく)
- ●右之賀擾術系のアビリティ

※1……「ターレットのHPにダメージを与えられるほかの系統のアビリティ」と同名のアビリティのみ

◇通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

自分は何色になっている?

赤色
- 1/2 『ティエス・イレ』
- 1/2 『ミサイル』

緑色
- 1/4 245ヴェクナガン(脚)に向けて『プロテス』
- 1/4 245ヴェクナガン(脚)に向けて『ケアルラ』
- 1/4 245ヴェクナガン(脚)に向けて『シェル』
- 1/4 245ヴェクナガン(脚)に向けて『リジェネ』

黄色
- 1/5 『フレア』
- 1/5 すべての敵に向けて『ファイガ』
- 1/5 すべての敵に向けて『ウォタガ』
- 1/5 すべての敵に向けて『ブリザガ』
- 1/5 すべての敵に向けて『サンダガ』

「行動変化カウント」に応じた行動

1 行動がまわってきた、2 何らかの攻撃でダメージを受けた、のどちらかに該当する場合は「行動変化カウント」が1増える「行動変化カウント」が4以上になっている場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、自分の色を変える(どの色に変えるかの法則は右記を参照)

変更前の色		変更後の色
赤色	→	緑色
緑色	→	黄色
黄色	→	赤色

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者 (246 247 248)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
ミサイル	単体	図9×2	—	物理	プロテス	必中	—	30	100	[illegible]	×	×
	誘導ミサイル2発を発射し、ダメージを合計2回与える											
★ティエス・イレ	ランダム	図4×9	—	物理	プロテス	必中	—	30	100	[illegible]	×	×
	誘導ミサイルを大量に発射し、ダメージを合計9回与える											
★ファイガ	単体	図19	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★ブリザガ	単体	図19	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★サンダガ	単体	図19	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★ウォタガ	単体	図19	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★フレア	単体	図30	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	無属性の攻撃でダメージを与える。MPを54消費											
★ケアルラ	単体	31	—	魔法回復	シェル	必中	—	60	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	HPを回復する。MPを10消費											
★リジェネ	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	リジェネ50効果(発生率∞)を与える。MPを40消費											
★シェル	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	シェル110効果(発生率∞)を与える。MPを10消費											
★プロテス	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	プロテス110効果(発生率∞)を与える。MPを12消費											

その他(ヴェグナガン(コア))

249 ヴェグナガン(コア)

通常時ライブラTEXT
ヴェグナガンのコア。エネルギーが満ちると強力な攻撃をしてくる。左右のブルワークを復活させるので、とにかくここを倒せ!

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
249	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	特殊効果
249	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、リフレク、ヘイスト、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、速変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
249	43	33040	9999	54	42	98	108	35	0	0	4

250ブルワークR、251ブルワークLとともに出現。「エネルギーチャージ」を3回実行したのち「メメント・モリ」を使うほか、ブルワークの戦闘不能状態を「アレイズ」で解除する。

攻略法 249ヴェグナガン(コア)とのバトル以降は、装備の変更やセーブが行なえなくなる。残りすべてのバトルに備えて、右記のような準備をしておこう。この敵とのバトルは、強力な全体攻撃で両方のブルワークを倒しつつ戦うだけで、ほぼ無傷で勝利することが可能だ。

◇以降のバトルに向けた準備

- 装備で魔法防御を120以上にする(理想は150以上)
- 味方全員が、強力な全体攻撃(「暗黒」、魔銃弾「ジェノサイド」、奥義「覇弾」、黒魔法「アルテマ」あたり)を使えるようにする
- 「暗黒」「覇弾」を使うキャラクターは装備で攻撃力も上げる
- 余裕があれば「沈黙防御」や「暗闇防御」「毒防御」を持つ

◇通常時の行動

基本行動

アーロンのボイス「敵は盾役だ。どこを攻めるか、わかるな」が流れる(※1)

↓

「行動変化カウント」が3になっている?
- YES: 「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、メメント・モリを使用
- NO: ↓

250ブルワークRが戦闘不能状態になっている?
- YES: 250ブルワークRに向けてアレイズ
- NO: ↓

251ブルワークLが戦闘不能状態になっている?
- YES: 251ブルワークLに向けてアレイズ
- NO: 「エネルギーチャージ」を使用し、「行動変化カウント」が1増える

攻撃に応じた行動

敵から何らかの攻撃を受けた場合は、カウンターで、「攻撃の実行者が誰か」と「攻撃の軽減手段がシェル、プロテス、なしのどれか」を情報として記録する(すでに情報がある場合は上書きする)

250ブルワークRか251ブルワークLが何らかの攻撃を受けたことがある場合は、ジェクトのボイス「ザコにかまうなって! 叩くのはコアだ、コア!」が流れる(1回かぎり/※1)

250ブルワークRと251ブルワークLが各種の「○○感知」を合計4回以上使用している場合は、以下の行動を実行(1回かぎり)

ブラスカのボイス「壁の役目はコアの防御か」が流れる(※1)
↓
ジェクトのボイス「壁のヤロウめ、やられたことをやり返してきやがる!」が流れる(※1)
↓
アーロンのボイス「コアをどう攻めるかで敵がくり出す反撃が変わるぞ」が流れる(※1)

「メメント・モリ」を3回使用した場合は、以下の行動を実行(1回かぎり)

ブラスカのボイス「コアがためたエネルギーを攻撃以外に使わせるんだ」が流れる(※1)
↓
ジェクトのボイス「壁をどんどんぶっ壊せばヤツも気が散るんじゃねぇか?」が流れる(※1)

※1……このとき、249ヴェグナガン(コア)は何もしない

◇攻撃一覧

技/技名/使用者 249	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割り込み	リフレク影響	沈黙影響
★エネルギーチャージ	自分	—	—	—	シェル	必中	—	30	100	○	×	×
	コアにエネルギーを集束させる。この行動自体には何の効果もない											
★メメント・モリ	全体	魔28	—	魔法	シェル	必中	—	30	100	○	×	×
	コアから地面へとエネルギーを照射し、爆発を起こしてダメージを与える											
★アレイズ	単体	全—	—	割合	—	必中	—	200	80	—	×	×
	戦闘不能状態を解除し、HPを全回復する(戦闘不能状態の対象にのみ効果がある)											

その他(ブルワーク)

250 ブルワークR

Right Bulwark

通常時ライブラTEXT

ウェクナカンの前足。攻撃と支援魔法のパーツ。ウェクナガン本体(コア)を攻撃した者に反撃する機能に注意!

251 ブルワークL

Left Bulwark

通常時ライブラTEXT

ヴェグナガンの前足。攻撃と支援魔法のパーツ。ヴェクナガン本体(コア)を攻撃した者に反撃する機能に注意!

✧属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
250 251	―	―	―	―	無効	―

✧無効化する特殊効果

No.	特殊効果
250 251	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、リフレク、ヘイスト、スロウ、ストップ、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

✧主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
250 251	39	3000	9999	72	48	58	58	46	0	0	2

249ヴェグナガン(コア)とともに出現。250ブルワークRは回復と補助を行ない、251ブルワークLは相手を攻撃する。また、249ヴェグナガン(コア)が攻撃を受けると、受けた攻撃に応じた『○○感知』で、攻撃の実行者にダメージを与える。

攻略法 249ヴェグナガン(コア)さえ倒せばバトルに勝利できるので、ブルワークを倒す必要はない。しかし、ブルワークを放っておくと、『プロテス』などで防御を固められたり、『ブレイク』や『○○感知』などで攻撃されてしまう。強力な全体攻撃を使って、ブルワークをまとめて倒しながら249ヴェグナガン(コア)にもダメージを与えていくのが無難だ。ブルワークはどちらもHPが3000しかないので、簡単に倒すことができる。

⬅ブルワークを倒すと、その戦闘不能状態を249ウェクナカン(コア)が『アレイズ』で解除する。解除されるたびに倒そう。

➡『○○感知』は、HPとMPのいずれにダメージを与えるか、どのステータス異常を解除するか、などがそれぞれ異なる。

◇通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

- 249 ウェクナガン(コア)が「攻撃の実行者」「攻撃の軽減手段」の情報を記録している?
  - NO → 行動❶
  - YES ↓
- 情報の内容を取得し、249 ウェクナガン(コア)が記録していた情報は消す
- 取得した情報にある「攻撃の実行者」を攻撃の対象にできる?
  - NO → 行動❶
  - YES ↓
- 取得した情報にある「攻撃の軽減手段」は?
  - シェル → 「魔法攻撃感知」を使用
  - プロテス → 「物理攻撃感知」を使用
  - なし → 「攻撃の実行者」に向けて「敵対行動感知」を使用

行動❶の内容

No.	行動
250	1/3「プロテス」 1/3「リジェネ」 1/3「シェル」
251	1/4「テスペル」 1/4「ブレイク」 1/4「死の宣告」 1/4 いずれかの敵に向けて「ハイオ」

◇攻撃一覧

技名/使用者 (250 / 251)	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
★敵対行動感知	単体	図—	—	割合	シェル	必中	—	30	100	[illegible]	×	×
ヒームを発射して、HPに「対象の最大HPの3/16」MPに「対象の最大MPの3/16」のタメージを与え、特定のステータス異常(※1)を解除する												
★物理攻撃感知	範囲	図—	—	割合	プロテス	必中	—	30	100	[illegible]	×	×
脚で地面をたたき、脚の中心から半径5mの範囲内(※2)にいる敵に「対象の最大HPの5/16」のタメージを与え、特定のステータス異常(※3)を解除する												
★魔法攻撃感知	範囲	図—	—	割合	シェル	必中	—	30	100	[illegible]	×	×
脚て地面をたたき、脚の中心から半径5mの範囲内(※2)にいる敵のMPに「対象の最大MPの3/16」のタメージを与え、特定のステータス異常(※4)を解除する												
★ブレイク	全体	—	—	—	シェル	必中	—	80	0	△	○	○
石化効果(発生率80)を与える。MPを20消費												
★ハイオ	全体	—	—	—	—	必中	—	80	0	[illegible]	○	○
毒効果(発生率100)を与える。MPを16消費												
★死の宣告	単体	—	—	—	シェル	必中	—	80	0	△	×	○
死の宣告9効果(発生率100)を与える。MPを18消費												
★リジェネ	全体(※5)	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	[illegible]	○	○
リジェネ50効果(発生率∞)を与える。MPを40消費												
★テスペル	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	×	○
リレイズ、シェル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイスト、消費MP0状態を解除する。MPを12消費												
★シェル	全体(※5)	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	[illegible]	[illegible]	○
シェル110効果(発生率∞)を与える。MPを10消費												
★プロテス	全体(※5)	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	[illegible]	○	○
プロテス110効果(発生率∞)を与える。MPを12消費												

※1……シェル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイスト状態
※2……範囲内に敵がいない場合は、いずれかの敵にダメージを与える
※3……攻撃力アップ(ダウン)、防御力アップ(ダウン)状態
※4……魔力アップ(ダウン)、魔法防御アップ(ダウン)状態
※5……2体以上へ同時に効果を与えることはめったにない

「敵対行動感知」

「物理攻撃感知」

その他(ヴェグナガン(頭))

252 ヴェグナガン(頭)

通常時ライブラTEXT

左右のリダウトを復活させてしまう
HPが減るたびに最強技「ネモ・アンテ・モルテム・ヘアトゥス」を使ってくる

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
252	57	38420	99999	56	52	71	59	36	0	0	4

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
252	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

252	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、リフレク、ヘイスト、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

253リダウトR、254リダウトLとともに出現。最初は攻撃の対象にならず、「パッリダ・モルス」をくり返すだけだが、リダウトが両方とも倒されたら、攻撃の対象に選ばれるようになると同時に行動パターンも変化。変化後は、「アクタ・エスト・ファーブラ」で両方のリダウトの戦闘不能状態を解除しつつ、攻撃を行なう。さらに、自分とリダウトの行動回数が一定値に達すると、ビームを放ってスピラを破壊する(ゲームオーバーになる)。

攻略法 戦いが長引くとゲームオーバーになるので、短期決戦を挑むこと。252ヴェグナガン(頭)さえ倒せば、バトルに勝利できる。味方全員をシェル+プロテス状態にして、強力な全体攻撃でリダウトをまとめて倒しつつ、252ヴェグナガン(頭)にダメージを与えていこう。なお、コンフィグ画面でのATBの設定が「ウェイト」になっている場合は、準備時間が短い全体攻撃を使って右の連続写真の要領で行動すれば、敵に「アクタ・エスト・ファーブラ」以外を使わせずに勝利することが可能だ。

⬅魔法防御が120以上あり、なおかつシェル状態なら、敵からの攻撃のダメージ量は1000未満まで減る

⬅「アクタ・エスト・ファーブラ」を使われたら、全体攻撃を使用し、その攻撃の準備時間のあいだは、最低ひとりを待機させておく。

▼

⬅全体攻撃の実行中に「Active mode」になる場合は、待機していた味方がサブウィンドウを開いておくことで、バトル中の時間が進まないようにする。

▼

⬅攻撃が終了した時点でサブウィンドウを閉じ、敵がつぎに「アクタ・エスト・ファーブラ」を使ったら、1枚目の写真からくり返す

◇通常時の行動

基本行動

リダウトかはじめて両方とも戦闘不能状態になる前後で、行動パターンか変化

リダウトがはじめて両方とも戦闘不能状態になる前

シューインのボイス「さあヴェグナガン、お前か世界を終わらせるんだ」が流れる(※1)

↓

253リダウトRと254リダウトLの両方のHPか残っている?
- YES → 「ハッリタ・モルス」
- NO → 何もしない

リダウトがはじめて両方とも戦闘不能状態になったあと

「アクタ・エスト・ファーブラ」を使用し、攻撃の対象に選ばれるようになる

↓

シューインのボイス「終わりの始まりだ」が流れ、252 ヴェグナガン(頭)、253リダウトR、254リダウトLそれぞれの行動回数を数えはじめる

↓

行動❶

↓

ジェクトのボイス「ヤツがぶっ放したらおしまいだ! 時間制限あり、延長なしの一本勝負だ!」が流れる(※1)

↓

行動❶

行動❶の内容

253リダウトRと254リダウトLの両方か戦闘不能状態になっている?
- YES → 「アクタ・エスト・ファーブラ」
- NO ↓

自分の残りHPか 1 最大値の4/5未満、2 最大値の3/5未満、3 最大値の2/5未満、4 最大値の1/5未満、のいずれかに該当する?
- YES → ネモ・アンテ・モルテム・ヘアトゥス(使用回数は各条件ごとに1回ずつで、複数の条件を同時に満たした場合は、攻撃は1回しか使用しないか、該当した条件それぞれで攻撃を使用したと見なす)
- NO ↓

「行動変化カウント」か15以上になっている?
- YES → 「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、「オーディ・エト・アモー」を使用
- NO → 「モルス・ケルタ」

攻撃に応じた行動

何らかの攻撃でダメーシを受けた場合は、「行動変化カウント」か1増える

行動回数に応じた行動

1 リダウトかはしめて両方とも戦闘不能状態になる前、2 とちらかのリダウトが「アレイズ」を1回使用した、の両方に該当する場合は、とちらかのリダウトがつぎに「アレイズ」を使用するときに、ジェクトのボイス「牙まで復活させるたぁ、めんどくせぇヤロウだ」が流れ、つぎからの自分の行動で以下の内容を実行

アーロンのボイス「牙の復活を止める手はかならずある。相手の動きをよく見ろ」が流れる(※1)

↓

ブラスカのボイス「復活させるものがなければ復活させられないはずだ」が流れる(※1)

↓

ブラスカのボイス「一方だけ倒してダメなら左右同時に仕留めれば…」が流れる(※1)

252ウェクナガン(頭)、253リダウトR、254リダウトLの行動可能になった回数の合計か下の表の数値になっている場合は、表内のボイスが流れる(それぞれ1回かぎり/※1) さらに、回数の合計か102回以上のときのボイスが流れた場合は、ウェクナガンがスピラを攻撃するイベントが発生し、ケームオーバーとなる

回数の合計	ボイス
22回以上	シューイン「みんな消えるんだ」
42回以上	シューイン「もう誰も逃げられない」
53回以上	ブラスカ「もう半分たか まだ半分だ おまえたちなら大丈夫」
62回以上	シューイン「絶望を終わらせる力だ」
82回以上	シューイン「これでやっと消せる」
102回以上	シューイン「解き放て、ヴェクナガン!」

残りHPに応じた行動

252ウェクナガン(頭)の残りHPか最大値の1/5未満になっている場合は、アーロンのボイス「ユウナ、リュック、パイン おまえたちの時代を守れ!」が流れる(1回かぎり/※1)

252ウェクナガン(頭)の残りHPか最大値の1/2未満になっている場合は、ジェクトのボイス「よーし、ここから大逆転だ!」が流れる(1回かぎり/※1)

ランダムで実行する行動

行動可能になったとき、1/5の確率で、以下のボイスのいずれかか流れる(それぞれ1回かぎり/※1)

アーロン「あせりは禁物だ 着実に叩け」
ジェクト「そーら、思いっきり暴れちまえ!」
ブラスカ「いまはただ、自分を信じればいい」

※1……このとき、252ウェクナガン(頭)は何もしない

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者 252	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
★ハッリタ・モルス	単体	26	—	魔法	シェル	必中	—	0	100	×	×	×
	左右のリダウトの先端から放電して雷球を放ち、ダメーシを与える											
★オーディ・エト・アモー	ランダム	6×16	—	魔法	シェル	必中	—	120	100	[illegible]	×	×
	ツノから無数のエネルキー弾をまき散らし、合計16回、ダメージを与えつつ特定のステータス異常(※2)を解除する											
★モルス・ケルタ	全体	12	—	魔法	シェル	必中	—	120	100	[illegible]	×	×
	口からカスを噴出して、ダメーシと沈黙+暗闇+毒効果(すべて発生率80)を与える											
★ネモ・アンテ・モルテム・ヘアトゥス	全体	30	—	魔法	シェル	必中	—	120	100	[illegible]	×	×
	シューインの怨念で異空間を生み出したのち、その空間を圧縮して大爆発を起こし、ダメージを与える											
★アクタ・エスト・ファーブラ	全体	—	—	割合	—	必中	—	80	100	×	×	×
	自分以外の味方の戦闘不能状態を解除し、HPを全回復する(戦闘不能状態の対象にのみ効果がある)											

※2 …シェル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイスト、攻撃力アップ、魔力アップ、防御力アップ、魔法防御アップ、HP2倍、MP2倍、消費MP0状態

「ネモ・アンテ・モルテム・ベアトゥス」

その他(リダウト)

253 リダウトR
254 リダウトL

253 リダウトR

通常時ライブラTEXT
ウェクナカンを守備するパーツ。攻撃だけではなく、リダウトLが戦闘不能のときは復活させてしまう

254 リダウトL

通常時ライブラTEXT
ウェクナカンを守備するパーツ　攻撃だけではなく、リダウトRか戦闘不能のときは復活させてしまう

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
253	40	2500	99999	65	41	133	0	47	0	0	3
254	40	2500	99999	65	41	0	133	47	0	0	3

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
253 254	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	効果
253 254	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、リフレク、ヘイスト、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

252ヴェグナガン(頭)とともに出現。最初は一方のリダウトが倒されたときに『アレイズ』を使うのみだが、『アクタ・エスト・ファーブラ』を受けて戦闘不能状態が解除されたあとは、敵を攻撃するようになる。

攻略法 まずは、両方のリダウトを戦闘不能状態にしないと、252ヴェグナガン(頭)を攻撃できない。一方だけ倒した状況にすると、そのリダウトの戦闘不能状態をもう一方のリダウトが『アレイズ』で解除してしまうので、強力な全体攻撃で同時に倒そう。253リダウトRは防御力が、254リダウトLは魔法防御が高いが、防御力を無視する『暗黒』や奥義『覇弾』、魔法防御を無視する魔銃弾『ジェノサイド』、威力が高い『アルテマ』なら両方まとめて倒すのは難しくない。252ヴェグナガン(頭)を攻撃できるようになったあとも、全体攻撃を使ってすべての敵にダメージを与えていくのが安全だ。

←敵は防御力または魔法防御が高いものの、HPが低め。強力な全体攻撃なら、1発で倒せるだろう。

←253リダウトRは『ブレイク』や『フレア』を使ってくる。どんな状況でも、この敵だけはこまめに倒しておきたい

◇通常時の行動

基本行動

「アクタ・エスト・ファーブラ」をはじめて受ける前後で、行動パターンが変化

「アクタ・エスト・ファーブラ」をはじめて受ける前

以下の行動をくり返す

もう一方のリダウトが戦闘不能状態になっている?

- YES → もう一方のリダウトに向けて「アレイズ」
- NO → 何もしない

「アクタ・エスト・ファーブラ」をはじめて受けたあと

253

「ラクリモーサ(A)」
↓
暗闇状態ではない敵に向けて「ブライン」(すべての敵が暗闇状態になっている場合は、いずれかの敵に向けて「ブライン」)
↓
「フレア」
↓
石化状態ではない敵に向けて「ブレイク」
(最初に戻る)

254

「ラクリモーサ(B)」
↓
スロウ状態ではない敵に向けて「スロウ」(すべての敵がスロウ状態になっている場合は、いずれかの敵に向けて「スロウ」)
↓
「デスペル」
↓
「グラビデ」
(最初に戻る)

ステータス異常に応じた行動

「アクタ・エスト・ファーブラ」をはじめて受けたあと、もう一方のリダウトが戦闘不能状態になっている場合は、基本行動を2回実行し、つぎの行動で、もう一方のリダウトに向けて「アレイズ」を使用。さらに、つぎに実行する基本行動が「フレア」「グラビデ」以外だった場合は、それを実行しない(基本行動をひとつスキップする)

◇攻撃一覧

攻撃名／使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
★ラクリモーサ(A)	単体	16	—	物理	プロテス	必中	—	60	100	△	×	×
	先端からビームを発射し、ダメージを与える											
★ラクリモーサ(B)	単体	2	—	物理	プロテス	必中	—	60	100	△	×	×
	先端からビームを発射し、MPにダメージを与える											
★スロウ	単体	—	—	—	シェル	必中	—	90	90	△	○	○
	スロウ126効果(発生率130)を与える											
★ブライン	単体	—	—	—	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	暗闇効果(発生率100)を与える。MPを8消費											
★グラビデ	全体	—	重力	割合	シェル	必中	—	80	0	△	×	○
	「対象の残りHPの1／4」のダメージを与える。MPを10消費											
★ブレイク	単体	—	—	—	シェル	必中	—	80	0	[illegible]	○	○
	石化効果(発生率80)を与える。MPを20消費											
★フレア	単体	30	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	△	○	○
	無属性の攻撃でダメージを与える。MPを54消費											
★デスペル	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	×	○
	リレイズ、シェル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイスト、消費MP0状態を解除する。MPを12消費											
★アレイズ	単体	—	—	割合	—	必中	—	200	80	×	×	×
	戦闘不能状態を解除し、HPを全回復する(戦闘不能状態の対象にのみ効果がある)											

「ラクリモーサ(A)」

その他（シューイン）

255 シューイン

通常時ライブラTEXT

1000年前、恋人レンを救えなかったザナルカンドの青年の悲しみと絶望が実体化したもの

255 シューイン

種族	STORY Lv	出現エリア
—	5	異界

レベル	HP	MP	思考時間	EXP	AP	落とすギル	盗めるギル
58	23850	210	0	0	20	0	10000

能力値

攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
47	42	132	92	133	0	22	14

属性との相性

炎	氷	雷	水	重力	聖
—	—	—	—	無効	—

オートステータス異常	行動遅延
—	なし

特殊効果への耐性

GUARD	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
防御率	斬鉄(255)

使用する攻撃

- 通常攻撃
- スピニングカット
- テラー・オブ・ザナルカンド
- フォースレイン
- レン&シューイン

落とすもの

確率	通常	レア
—	—	—

盗めるもの

確率	通常	レア
32／255	英雄の薬×1	英雄の薬×1

わいろでもらえるもの

通常	レア
—	—

上記のデータ内で特殊な項目の説明

- 思考時間……モンスターの待機時間が終わってから行動を決定するまでのインターバルの基準値
- オートステータス異常……バトル中、つねに発生しているステータス異常
- 行動遅延……モンスターが攻撃を受けたとき、モンスターの行動に遅れが発生するかどうか
- 特殊効果への耐性……特殊効果などに対する耐性。「GUARD」の欄にあるものは無効化できる特殊効果、「防御率」の欄にあるものは発生する確率が下がる特殊効果を示す

「スピニングカット」

ブラスカやアーロンのセリフがランダムで流れるなかで、決まった順番で攻撃をくり出すのが基本行動。

攻略法『テラー・オブ・ザナルカンド』で最大3000近いダメージを受けるので、HPが高いドレスに変えたりHP2倍状態にするなどの方法で、最大HPを3000以上にして戦おう。それ以外の攻撃は、シェル状態やプロテス状態でダメージを半減できる。敵の防御力は高めなので、「戦う」のダメージ量が少ないようなら、防御力を無視する攻撃や黒魔法系のアビリティを使いたい。最大HPが3000に届かない場合や、HPの回復に追われてなかなか攻撃できない場合は、『ディフェンスソング』などで味方全員を防御力アップ状態にするのが有効。敵が『テラー・オブ・ザナルカンド』を使ってから『フォースレイン』を使うまでのあいだなら、比較的安全に防御力アップ状態にできる。そのほか、パインが斬騎王で、左之翼援術『堅守!』を使って防御力アップ状態になりつつ戦うのもひとつの手。

⬅HPを回復する手段にとぼしいドレスで戦う場合は、ハイポーションやメガポーションで回復をはかろう。

➡防御力10アップ状態なら『テラー・オブ・ザナルカンド』のダメージ量も激減するので、HPが低いドレスで戦っても大丈夫だ。

◇通常時の行動

基本行動

通常攻撃
↓
『テラー・オブ・ザナルカンド』
↓
通常攻撃
↓
『ラン&スラッシュ』
↓
通常攻撃
↓
『スピニングカット』
↓
通常攻撃
↓
『フォースレイン』
（→最初の通常攻撃へ戻る）

残りHPに応じた行動

自分の残りHPが最大値の1／2以上になっている場合は、それぞれ1／10の確率で、255シューインのうなり声と、下記のボイスのいずれかが流れる（※1／ボイスはそれぞれ1回かぎり。すべてのボイスが流れたあとは基本行動を実行する）

ブラスカ「彼を止められるのは、ユウナたちだけだ」	アーロン「気を抜くな」
ブラスカ「ユウナ、しっかり」	アーロン「もう小細工はすまい」
	ジェクト「ケリ、つけてやんな」

自分の残りHPが最大値の1／2未満になっている場合は、それぞれ1／14の確率で、255シューインのうなり声と、下記のボイスのいずれかが流れる（※1／ボイスはそれぞれ1回かぎり。すべてのボイスが流れたあとは基本行動を実行する）

ブラスカ「彼も苦しいはずだ」	ジェクト「おっし!」
ブラスカ「ユウナ、もう少しだ」	ジェクト「気、抜くんじゃねぇぞ」
アーロン「いいぞ」	ジェクト「もうひと息だ」
アーロン「ユウナ、ためらうな」	

※1……このとき、255シューインは何もしない

◇攻撃一覧

255 攻撃名／使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備係数	待機係数	割りこみ	リフレク影響	沈黙影響
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	前方へ小さく跳ねつつ剣で斬りつけて、ダメージを与える											
★スピニングカット	単体	24	—	物理	プロテス	必中	—	60	40	×	×	×
	側転から後方宙返りを行ない、着地時に剣を振り下ろして、ダメージを与える											
★ラン&スラッシュ	ランダム	8×6	—	物理	プロテス	必中	—	60	40	×	×	×
	走りまわりながら剣で斬り、ダメージを合計6回与える											
★フォースレイン	全体	20	—	魔法	シェル	必中	—	60	40	×	×	×
	相手を踏み台にして高く舞い上がり、エネルギーの雨を降らせて地面に爆発を起こし、ダメージを与える											
★テラー・オブ・ザナルカンド	単体	10×9	—	物理	—	必中	—	60	40	×	×	×
	剣で連続して斬りつけたのち、刃のついたボールを空中から蹴り飛ばして、防御力を無視したダメージを合計9回与える											

『フォースレイン』

モンスター名 No./種族名	落とすもの 確率	通常	レア	盗めるもの 確率	通常	レア	わいろでもらえるもの 通常	レア
タルウィ 176 その他(アンラ・マンユ)	—	—	—	—	—	—	—	—
タローマティ 167 妖魔	64/255	星のペンダント×1	毒の衝撃×1	255/255	毒消し×2	体力の泉×1	体力の泉×60	体力の泉×99
チャク 073 妖蛇	255/255	光の魔石×1 [光の魔石×2]	マジカルパウダー×1 [クリスタルホール×1]	64/255 [illegible]	エーテル×1	エーテル×2	至高の魔石×3 [至高の魔石×10]	至高の魔石×6 [illegible]
チョコボ(弱) 213 その他(チョコボ)	—	—	—	—	—	—	チョコボの尾×1	チョコボの羽×1
チョコボ(強) 214 その他(チョコボ)	—	—	—	—	—	—	チョコボの尾×12	チョコボの羽×4
チョコボイーター 113 イーター	255/255	ウォールリング×1 [エクスポーション×[illegible]]	ウォールリング×1 [エクスポーション×5]	128/255	エクスポーション×1 [力の腕輪×1]	エクスポーション×2 [illegible]	—	—
ディープハイズォ 079 [illegible]	128/255 [illegible]	ハイポーション×1 [光るトンボ玉×1]	ハイポーション×1 [光るトンボ玉×1]	128/255 [illegible]	金のアンクレット×1 [金の砂時計×1]	光るトンボ玉×1 [金の砂時計×2]	光るトンボ玉×1 [[illegible]のワッペン×1]	光るトンボ玉×1 [体ますのワッペン×2]
ディニクチス 083 古代[illegible]	128/255 [illegible]	水の魔石×1 [水の魔石×3]	水の魔石×2 [illegible]	128/255	水の魔石×1 [illegible]	水の魔石×2 [雷と水の指輪×1]	水の指輪×1 [illegible]	浄水の指輪×1 [illegible]
ディフェンダー 096 アーマー	186/255 [255/255]	フェニックスの尾×2 [魔力の指輪×1]	黒の魔石×1 [illegible]	255/255	フェニックスの尾×1 [ダイヤの小手×1]	ガントレット×1 [ダイヤの小手×1]	黒の魔石×30	黒の魔石×40 [illegible]
ティンダロス 013 獣	128/255 [illegible]	ハイポーション×1 [ダッシュース×1]	ハイポーション×2 [ダッシューズ×1]	255/255 [128/255]	ハイポーション×1 [チョコボの尾×1]	ハイポーション×1 [チョコボの[illegible]]	チョコボの尾×20 [チョコボの羽×30]	チョコボの尾×30 [illegible]
デーヴァ 168 魔人	128/255	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×2	255/255	異界の影×1	異界の影×2	セーフティビット×1	セーフティビット×1
デスゲイズ 047 [illegible]	128/255 [illegible]	フェニックスの尾×1 [illegible]	聖水×1 [万能薬×4]	255/255	フェニックスの尾×1 [マジカルパウダー×1]	万能薬×1 [マジカルパウダー×1]	銀ぶちメガネ×1 [エリクサー×4]	銀ぶちメガネ×1 [illegible]
鉄巨人 103 鉄巨人	128/255 [illegible]	やすもの手榴弾×1 [手榴弾[illegible]]	手榴弾×1 [手榴弾[illegible]]	255/255	やすもの手榴弾×1 [M爆弾[illegible]]	手榴弾×1 [M爆弾×4]	手榴弾×18 [ミスリルの小手×1]	手榴弾×20 [ミスリルの小手×1]
デトネイター 101 ボム	128/255 [255/255]	ボムの魂×1 [命のロウソク×4]	炎の魔石×1 [命のロウソク×6]	255/255	ボムの魂×1 [炎の魔石×2]	命のロウソク×1 [炎の魔石×2]	命のロウソク×80 [ソウルオブサマサ×1]	命のロウソク×99 [ソウルオブサマサ×1]
テンタクルス 017 テンタクルス	128/255 [255/255]	フェニックスの尾×1 [フェニックスの[illegible]]	フェニックスの尾×2 [フェニックスの尾×5]	128/255 [illegible]	フェニックスの尾×1 [メガフェニックス×2]	水の指輪×1 [メガフェニックス×3]	水の指輪×1 [メガフェニックス×1]	浄水の指輪×1 [illegible]
トゥーム 171 妖石	128/255	万能薬×1	ホワイトケープ×1	128/255	万能薬×1	黒のチョーカー×1	妖精のピアス×1	妖精のピアス×1
同盟アタッカー 200 その他(同盟兵)	128/255	ハイポーション×1	手榴弾×2	255/255	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×2	フェニックスの尾×16	フェニックスの尾×24
同盟ウォリアー 197 その他(同盟兵)	128/255	手榴弾×1	フェニックスの尾×1	255/255	手榴弾×1	手榴弾×1	S爆弾×2	M爆弾×2
同盟コマンド 196 その他(同盟兵)	128/255	手榴弾×1	手榴弾×2	255/255	手榴弾×1	手榴弾×2	S爆弾×2	M爆弾×2
同盟スカウト 194 その他(同盟兵)	128/255	やすもの手榴弾×1	ハイポーション×1	255/255	ポーション×1	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×10	メガポーション×1
同盟ソーサレス 201 その他(同盟兵)	128/255	ハイポーション×1	フェニックスの尾×1	255/255	エーテル×1	アミュレット×1	タリスマン×1	タリスマン×1
同盟ソルジャー 202 その他(同盟兵)	128/255	ハイポーション×1	ハイポーション×2	64/255	M爆弾×1	L爆弾×1	L爆弾×14	L爆弾×20
同盟トルーパー 199 その他(同盟兵)	128/255	ハイポーション×1	手榴弾×2	255/255	ハイポーション×1	手榴弾×2	M爆弾×4	M爆弾×5
同盟ファイター 195 その他(同盟兵)	128/255	やすもの手榴弾×1	手榴弾×1	255/255	ポーション×1	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×12	フェニックスの尾×16
同盟フェンサー 203 その他(同盟兵)	128/255	ハイポーション×1	ハイポーション×2	64/255	M爆弾×1	L爆弾×1	エーテル×16	エーテル×20
同盟マスター 204 その他(同盟兵)	64/255	エーテル×1	エーテル×1	255/255	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×2	エーテル×12	エーテル×14
同盟レンジャー 198 その他(同盟兵)	128/255	ポーション×1	フェニックスの尾×1	255/255	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×1	S爆弾×2	エーテル×1
ドグ 185 その他(ドグ)	255/255	マジカルパウダー×1	クリスタルの小手×1	128/255	やすらぎのポプリ×1	やすらぎのポプリ×1	—	—
特級男戦闘員 192 その他(戦闘員)	128/255	ポーション×1	手榴弾×1	255/255	やすもの手榴弾×1	手榴弾×1	S爆弾×4	M爆弾×4
特級女戦闘員 193 その他(戦闘員)	128/255	ポーション×1	ハイポーション×1	255/255	ポーション×1	ポーション×2	S爆弾×4	M爆弾×4
突撃党員 207 その他(新エボン党員)	128/255	ハイポーション×1	フェニックスの尾×1	255/255	聖水×1	エーテル×1	エーテル×10	エーテル×12
ドルメン 173 妖石	128/255	ハイポーション×2	魔よけのおふだ×1	255/255	万能薬×2	万能薬×3	魔よけのおふだ×2	黒魔法の心得×1
トレマ 243 その他(トレマ)	255/255	ダークマター×1	ダークマター×2	128/255	エーテル×1	エーテルターボ×2	—	—
トンベリ 122 トンベリ	128/255 [illegible]	ハイポーション×1 [エーテルターボ×2]	エーテル×1 [エーテルターボ×2]	64/255	エーテル×1 [エーテルターボ×1]	エーテル×1 [[illegible]ターボ×1]	エーテル×99 [剣技の心得×3]	エーテル×99 [剣技の心得×4]

【な】

モンスター名 No./種族名	落とすもの 確率	通常	レア	盗めるもの 確率	通常	レア	わいろでもらえるもの 通常	レア
ナスホルン 041 ホーンズ	196/255 [255/255]	ポーション×1 [ハイポーション×3]	フェニックスの尾×1 [ハイポーション×4]	255/255	ポーション×1 [メガフェニックス×2]	フェニックスの尾×1 [メガフェニックス×2]	ハイポーション×6 [炎神の指輪×1]	ハイポーション×6 [烈火の指輪×1]
ならずもの 210 その他([illegible])	64/255	ポーション×1	手榴弾×1	255/255	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×2	メガフェニックス×1	メガフェニックス×2

モンスター名 No.／種族名	落とすもの 確率	通常	レア	盗めるもの 確率	通常	レア	わいろでもらえるもの 通常	レア
ヌージ 242 その他(ヌージ)	255/255	異界ダンス大全上巻×1	異界ダンス大全上巻×1	128/255	妖術の心得×1	妖術の心得×1	—	—
ぬすっと 209 その他([illegible])	64/255	ポーション×1	手榴弾×1	255/255	やすもの手榴弾×1	やすもの手榴弾×2	手榴弾×3	手榴弾×4
ねぶけオチュー 092 オチュー	255/255	万能薬×2 【万能薬×4】	万能薬×3 【万能薬×6】	128/255 【64/255】	万能薬×1 【ピースのブローチ×1】	万能薬×2 【ピースのブローチ×1】	—	—

【は】

モンスター名 No.／種族名	落とすもの 確率	通常	レア	盗めるもの 確率	通常	レア	わいろでもらえるもの 通常	レア
バーティゴ 046 [illegible]	128/255 [illegible]	毒消し×1 [illegible]	聖水×1 [illegible]	255/255	毒消し×2 【タロットカード×1】	毒消し×3 【タロットカード×1】	銀ぶちメガネ×1 【エリクサー×2】	銀ぶちメガネ×1 【エリクサー×2】
バービュート 003 ヘルム	128/255 [illegible]	光のカーテン×1 【月のカーテン×3】	光のカーテン×2 【ウォールリング×1】	255/255	月のカーテン×1 [illegible]	星のカーテン×2 【光のカーテン×8】	月のカーテン×12 [illegible]	月のカーテン×15 [illegible]
ハイズォ [illegible] ハイズォ	128/255 [illegible]	ポーション×1 【きれいなガラス玉×1】	フェニックスの尾×1 【きれいなガラス玉×1】	128/255 [illegible]	フェニックスの尾×1 【銀の砂時計×1】	きれいなガラス玉×1 【銀の砂時計×2】	きれいなガラス玉×1 【休ませのワッペン×1】	きれいなガラス玉×1 【休ませのワッペン×2】
バイトワスプ 024 蜂	128/255 【255/255】	ポーション×1 【フェニックスの尾×2】	ポーション×2 【フェニックスの尾×3】	255/255	ポーション×1 【フェニックスの尾×2】	フェニックスの尾×1 【フェニックスの尾×3】	万能薬×2	銀ぶちメガネ×1 【万能薬×2】
バイン [illegible]	255/255	チャンピオンベルト×1	チャンピオンベルト×1	128/255	剣技の心得×1	剣技の心得×1	—	—
ハガーバグ 125 地虫	255/255	M爆弾×1 [illegible]	M爆弾×2 [illegible]	255/255	ハイポーション×1 【ハイポーション×2】	フェニックスの尾×1 【フェニックスの尾×2】	M爆弾×16 [illegible]	M爆弾×20 [illegible]
バシネット [illegible] ヘルム	128/255 [illegible]	ハイポーション×1 [illegible]	ハイポーション×2 【星のカーテン×5】	255/255	ハイポーション×1 【星のカーテン×2】	ハイポーション×2 【星のカーテン×3】	ウォールリング×1 【月の腕輪×1】	ウォールリング×1 [illegible]
???? 215 その他(????)	128/255	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×2	255/255	ハイポーション×1	ハイポーション×1	—	—
バハムート 182 その他(バハムート)	255/255	魔よけのおふだ×1	魔よけのおふだ×1	128/255	沈黙の衝撃×1	沈黙の衝撃×1	—	—
バラライ(ベベル) 239 その他(バラライ)	255/255	真珠のネックレス×1	真珠のネックレス×1	255/255	退魔の腕輪×1	退魔の腕輪×1	—	—
バラライ(幻光体) 240 その他(バラライ)	255/255	クリスタルボール×1	クリスタルボール×1	128/255	あばれるの心得×1	あばれるの心得×1	—	—
バリアブルゲル 085 ゲル	128/255 [illegible]	水の指輪×1 【浄水の指輪×1】	水神の指輪×1 【浄水の指輪×1】	254/255 [illegible]	水の指輪×1 【雷と水の指輪×1】	水神の指輪×1 【雷と水の指輪×1】	黒魔法の心得×1	黒魔法の心得×1 【黒魔法の心得×2】
ハリーウァルハ 043 ホーンズ	64/255 [illegible]	炎の魔石×1 【炎の一閃×1】	炎の一閃×1	255/255	ハイポーション×2 【烈火の指輪×1】	炎の魔石×2 【烈火の指輪×1】	炎神の指輪×1 【クリスタルバングル×1】	烈火の指輪×1 【クリスタルバングル×1】
バリカー 165 [illegible]	64/255	体力の源×1	雷の一閃×1	255/255	落雷玉×1	雷の指輪×1	雷の一閃×1	雷の一閃×1
ハロンク 056 ブレード	64/255 [illegible]	毒消し×1 【天使のイヤリング×1】	天使のイヤリング×1	255/255 【64/255】	フェニックスの尾×1 [illegible]	フェニックスの尾×2 【牙の衝撃×1】	天使のイヤリング×1 【エリクサー×5】	天使のイヤリング×2 【エリクサー×6】
ピアシングバグ 025 [illegible]	128/255 【255/255】	毒消し×1 【毒の牙×8】	星のペンダント×1 [illegible]	255/255	毒消し×1 【ホワイトケープ×1】	毒の牙×2 【ホワイトケープ×1】	毒の牙×8 【ねじりはちまき×1】	毒の牙×8 【ねじりはちまき×1】
ヒコケット 002 ヘルム	128/255 [illegible]	ポーション×1 【光のカーテン×2】	光のカーテン×1 【光のカーテン×3】	255/255	ポーション×1 【ウォールリング×1】	光のカーテン×1 【ウォールリング×1】	光のカーテン×3 【光のカーテン×12】	光のカーテン×6 【光のカーテン×16】
秘宝のガーディアン 120 [illegible]	255/255	アミュレット×1 【マジカルパウダー×1】	アミュレット×1 【マジカルパウダー×1】	128/255 [illegible]	守りのヴェール×1 【神秘のヴェール×1】	守りのヴェール×1 【神秘のヴェール×1】	誓いのヴェール×1	誓いのヴェール×1 【誓いのヴェール×2】
ヒュージゲル 084 [illegible]	128/255 [illegible]	水の指輪×1 【浄水の指輪×1】	水の指輪×1 【浄水の指輪×1】	64/255 【255/255】	水の指輪×1 【水の魔石×3】	水の指輪×1 【水の魔石×4】	水の指輪×1 【浄水の指輪×1】	水の指輪×1 【雷と水の指輪×1】
ファルコン 016 鳥	128/255 [illegible]	ハイポーション×1 【ハイポーション×4】	ハイポーション×2 【ハイポーション×6】	255/255	ハイポーション×1 【メガポーション×1】	ハイポーション×2 【メガポーション×2】	ハイポーション×20 【エクスポーション×12】	ハイポーション×24 【エクスポーション×16】
ファントム 161 冥界	255/255	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×2	128/255	ハイポーション×1	ハイポーション×2	メガポーション×5	メガポーション×6
フライアイ 045 [illegible]	128/255 [illegible]	フェニックスの尾×1 【フェニックスの尾×3】	黒のチョーカー×1 【フェニックスの尾×4】	255/255	フェニックスの尾×1 【フェニックスの尾×3】	フェニックスの尾×1 【フェニックスの尾×4】	万能薬×1 【フェニックスの尾×60】	万能薬×2 【フェニックスの尾×80】
ブラックエレメンタル 054 エレメンタル	255/255	魔力の秘薬×1 【魔力の秘薬×2】	フォーハント×1 【フォーシールド×1】	64/255 [illegible]	エーテル×1	ルーンの腕輪×1 【ルーンの腕輪×2】	妖術の心得×1	妖術の心得×1 【妖術の心得×2】
ブラックプリン 034 プリン	255/255	エーテル×1 [illegible]	エーテル×2 [illegible]	128/255	エーテル×1	エーテル×1	エーテル×99 【エーテルターボ×60】	エーテルターボ×40 【エーテルターボ×60】
フリムスルス 060 巨人	128/255 [illegible]	フェニックスの尾×1 【メガポーション×1】	フェニックスの尾×2 【メガポーション×1】	255/255	フェニックスの尾×1 【メガポーション×1】	フェニックスの尾×2 【メガポーション×2】	フェニックスの尾×6 【パワーグローブ×1】	フェニックスの尾×8 【パワーグローブ×1】
ブルーエレメンタル 052 エレメンタル	128/255 [illegible]	竜のウロコ×1 【水の魔石×4】	水の魔石×1 【水の魔石×5】	255/255	竜のウロコ×1 【水の一閃×1】	水の魔石×1 【水の一閃×1】	水の魔石×6 【金のかみかざり×1】	水の魔石×8 【金のかみかざり×1】
ブループリン 029 プリン	128/255 [illegible]	ポーション×1 【魚のウロコ×2】	魚のウロコ×1 【魚のウロコ×3】	255/255	ポーション×1 【魚のウロコ×2】	魚のウロコ×1 【竜のウロコ×2】	魚のウロコ×2 [illegible]	魚のウロコ×3 【水の魔石×2】
ブルブレア 035 植物	128/255 [illegible]	やまびこそう×1 [illegible]	やまびこそう×2 [illegible]	255/255	やまびこそう×1 【やまびこそう×2】	万能薬×1 [illegible]	万能薬×1 [illegible]	万能薬×2 [illegible]
ブルワークR 250 その他(ブルワーク)	—	—	—	128/255	フェニックスの尾×1	L爆弾×1	—	—
ブルワークL 251 その他(ブルワーク)	—	—	—	128/255	フェニックスの尾×1	L爆弾×1	—	—
フレイムドラゴン 088 ドラゴン	255/255	炎の指輪×1	炎の指輪×1	255/255	ハイポーション×1 【ハイポーション×4】	ハイポーション×2 【ハイポーション×4】	炎の魔石×30 【炎神の指輪×1】	炎の魔石×40 【烈火の指輪×1】
プロトキマイラ 058 キマイラ	128/255 [illegible]	ポーション×1 【雷神の指輪×1】	フェニックスの尾×1 【炎神の指輪×1】	255/255	ポーション×1 [illegible]	雷の指輪×1 【水神の指輪×1】	炎の魔石×2 【雷神の指輪×1】	炎の指輪×1 【フォーリング×1】
フンババ 067 ベヒーモス	128/255 [illegible]	ハイポーション×4 【天雷の指輪×1】	雷神の指輪×1 [illegible]	128/255 [illegible]	ハイポーション×2 【フォーシールド×1】	エーテル×1 [illegible]	あばれるの心得×1 [illegible]	あばれるの心得×2 【あばれるの心得×4】

モンスター名 No./種族名	落とすもの 確率	落とすもの 通常	落とすもの レア	盗めるもの 確率	盗めるもの 通常	盗めるもの レア	わいろでもらえるもの 通常	わいろでもらえるもの レア
ベールプリン 031 プリン	128/255	ポーション×1	南極の風×1	255/255	ポーション×1	南極の風×1	南極の風×8	南極の風×8
ヘキサフィート 126 甲虫	255/255	L爆弾×1	L爆弾×2	255/255	ハイポーション×1	万能薬×1	L爆弾×16	L爆弾×20
ベスハ 027 鳥	128/255	毒消し×2	万能薬×1	255/255	やまびこそう×2	毒の牙×1	万能薬×5	万能薬×6
ヘビーサレット 006 ヘルム	128/255	光のカーテン×2	星のカーテン×2	128/255	月のカーテン×2	星のカーテン×2	光の腕輪×2	光の腕輪×3
ベヒーモス 086 ベヒーモス	32/255	サークレット×1	雷の指輪×1	255/255	フェニックスの尾×1	電気玉×2	ヒュプノクラウン×1	ヒュプノクラウン×1
ヘビマシンガン 150 火器	128/255	ポーション×1	フェニックスの尾×1	255/255	やすもの手榴弾×1	フェニックスの尾×1	—	—
防衛党員 206 その他(新エボン機兵)	128/255	ポーション×1	フェニックスの尾×1	255/255	やすもの手榴弾×1	ハイポーション×1	フェニックスの尾×12	エクスポーション×1
砲機兵13型 132 機兵	128/255	S爆弾×1	沈黙手榴弾×1	128/255	S爆弾×1	睡眠手榴弾×1	—	—
砲機兵62型 133 機兵	128/255	睡眠手榴弾×1	暗闇手榴弾×1	255/255	暗闇手榴弾×1	睡眠手榴弾×1	—	—
ホーント 160 幽界	64/255	水の指輪×1	ねじりはちまき×1	255/255	北極の風×1	水の魔石×1	星のペンダント×1	星のペンダント×1
ボム 100 ボム	128/255	ポーション×1	フェニックスの尾×1	255/255	ポーション×1	ボムのかけら×1	炎の魔石×3	炎の魔石×4
ポリスハイダー 105 クモ	255/255	星のペンダント×1	星のペンダント×1	255/255	万能薬×1	万能薬×2	毒消し×30	きれいなカラス[illegible]
ボルケーノ 102 ボム	255/255	炎の魔石×4	炎の魔石×6	128/255	ハイポーション×1	炎神の指輪×1	烈火の指輪×2	ソウルオブサマサ×1
ボルトトレイク 068 ドレイク	64/255	ハイポーション×1	雷神の指輪×1	128/255	落雷玉×1	雷の指輪×1	雷の一閃×1	雷の一閃×1
ホワイトエレメンタル 049 エレメンタル	128/255	ポーション×1	南極の風×1	255/255	南極の風×1	南極の風×2	冷気の魔石×1	冷気の魔石×2
ホワイトファング 010 狼	96/255	ポーション×1	ハイポーション×1	255/255	ポーション×1	フェニックスの尾×1	ハイポーション×4	ハイポーション×5
ホワイトプリン 032 プリン	128/255	北極の風×1	北極の風×2	255/255	北極の風×1	ヒュプノクラウン×1	ヒュプノクラウン×1	ヒュプノクラウン×1

【ま】

モンスター名 No./種族名	落とすもの 確率	落とすもの 通常	落とすもの レア	盗めるもの 確率	盗めるもの 通常	盗めるもの レア	わいろでもらえるもの 通常	わいろでもらえるもの レア
マウントマイマイ 110 マイマイ	255/255	聖なる魔石×1	クリスタルの小手×1	64/255	エリクサー×1	エリクサー×2	白魔法の心得×28	奥義の奥義×30
マキナコマンダー 139 マキナ(小型)	128/255	睡眠手榴弾×1	暗闇手榴弾×1	128/255	S爆弾×1	S爆弾×2	—	—
マキナシューター 144 マキナ(シューター)	128/255	睡眠手榴弾×1	石化手榴弾×1	128/255	睡眠手榴弾×1	石化手榴弾×1	—	—
マキナストライカー 145 マキナ(シューター)	128/255	L爆弾×3	石化手榴弾×1	128/255	L爆弾×1	L爆弾×2	—	—
マキナソルジャー 138 マキナ(小型)	128/255	睡眠手榴弾×1	沈黙手榴弾×1	128/255	S爆弾×1	S爆弾×2	—	—
マキナハンター 137 マキナ(小型)	128/255	やすもの手榴弾×1	沈黙手榴弾×1	128/255	やすもの手榴弾×1	沈黙手榴弾×1	—	—
マキナパンツァー 149 マキナ(パンツァー)	255/255	クリスタルバングル×1	クリスタルバングル×1	255/255	誓いのヴェール×1	誓いのヴェール×1	—	—
マキナレンジャー 136 マキナ(小型)	64/255	暗闇手榴弾×1	沈黙手榴弾×1	128/255	S爆弾×1	M爆弾×1	—	—
マグ 186 その他(マグ)	255/255	妖精のピアス×1	マジカルパウダー×1	128/255	ホワイトケープ×1	ホワイトケープ×1	—	—
メカトンベリ 123 トンベリ	255/255	ツインスターズ×1	パワークローブ×1	64/255	エーテルターボ×1	エーテルターボ×2	剣技の心得×3	剣技の心得×4
モニュメント 172 妖石	128/255	ハイポーション×3	ハイポーション×4	255/255	フェニックスの尾×2	フェニックスの尾×3	セーフティビット×2	セーフティビット×3
モルボル 098 モルボル	255/255	万能薬×2	万能薬×3	255/255	ハイポーション×1	ハイポーション×2	万能薬×40	万能薬×60
モルボルグレート 099 モルボル	255/255	万能薬×2	万能薬×3	128/255	魔除薬×1	魔除薬×1	白魔法の心得×2	白魔法の心得×2

【や】

モンスター名 No./種族名	落とすもの 確率	落とすもの 通常	落とすもの レア	盗めるもの 確率	盗めるもの 通常	盗めるもの レア	わいろでもらえるもの 通常	わいろでもらえるもの レア
ヤイバル 233 その他(ヤイバル)	255/255	マッスルベルト×1	マッスルベルト×1	255/255	チョコボの尾×1	チョコボの尾×2	—	—
ヤマイタケ 075 キノコ	64/255	毒消し×2	水神の指輪×1	255/255	毒消し×2	毒消し×3	星のペンダント×1	星のペンダント×1
ヨウジンボウ 184 その他(ヨウジンボウ)	255/255	回復の腕輪×1	回復の腕輪×1	128/255	パワーリスト×1	パワーリスト×1	—	—

モンスター名 No./種族名	落とすもの 確率	落とすもの 通常	落とすもの レア	盗めるもの 確率	盗めるもの 通常	盗めるもの レア	わいろでもらえるもの 通常	わいろでもらえるもの レア
【ら】								
ラグ 187 その他(ラグ)	255/255	妖精のピアス×1	妖精のピアス×1	128/255	混乱の衝撃×1	混乱の衝撃×1	—	—
ラセルタ 023 トカゲ	255/255	チョコボの羽×1 【倍速の腕輪×1】	ダッシュース×1 【倍速の腕輪×1】	64/255 [illegible]	エーテル×1	エーテル×2	奥義の心得×1 【奥義の心得×4】	奥義の心得×2 【奥義の心得×6】
リダウトR 253 その他(リダウト)	—	—	—	128/255	フェニックスの尾×1	メガフェニックス×1	—	—
リダウトL 254 その他(リダウト)	—	—	—	128/255	フェニックスの尾×1	メガフェニックス×1	—	—
リッチ 163 冥界	64/255	—	重力の指輪×1	255/255	ハイポーション×1	体力の泉×1	命の泉×16	命の泉×18
リュック 237 その他(リュック)	255/255	黒魔法の心得×1	黒魔法の心得×1	128/255	奥義の心得×1	奥義の心得×1	—	—
ルチル 236 その他(ルチル)	255/255	サークレット×1	サークレット×1	255/255	チョコボの尾×1	チョコボの尾×2	—	—
ルフ 063 [illegible]	64/255 [illegible]	フェニックスの尾×2 [illegible]	天使のイヤリング×1 [illegible]	128/255 [illegible]	フェニックスの尾×2 [illegible]	エーテル×1 [illegible]	メガフェニックス×30	メガフェニックス×35 [illegible]
ルプス 012 狼	128/255 [illegible]	ハイポーション×1 [illegible]	ハイポーション×2 [illegible]	255/255	ハイポーション×1 [illegible]	ハイポーション×2 [illegible]	エクスポーション×3 【ヘイストリング×[illegible]】	エクスポーション×3 【ヘイストリング×3】
ルブラン(ルカ) 229 その他(ルブラン)	128/255	ハイポーション×1	フェニックスの尾×1	192/255	銀の腕輪×1	銀の腕輪×1	—	—
ルブラン(カカセト遺跡) 230 その他(ルブラン)	128/255	ハイポーション×1	ハイポーション×2	192/255	ティアラ×1	ティアラ×1	—	—
ルブラン(アジト最後) 231 その他(ルブラン)	255/255	合体したスフィア×1	合体したスフィア×1	192/255	エリクサー×1	エリクサー×1	—	—
ルブルムドラゴン 090 ドラゴン	255/255	ハイポーション×2 【炎と氷の指輪×1】	ハイポーション×3 【炎と氷の指輪×1】	128/255	ハイポーション×1 【エーテル×[illegible]】	エーテル×1 【エーテル×3】	炎と氷の指輪×2 [illegible]	炎と氷の指輪×3 [illegible]
レウコフィラ 036 植物	128/255 [illegible]	万能薬×1 【万能薬×4】	万能薬×2 [illegible]	255/255	ハイポーション×1 [illegible]	フェニックスの尾×1 [illegible]	ハイポーション×40 【万能薬×80】	ハイポーション×60 【万能薬×[illegible]】
レッサードレイク 066 ドレイク	128/255 [illegible]	ポーション×1 [illegible]	ボムのかけら×1 [illegible]	255/255	ポーション×1 [illegible]	ボムのかけら×1 [illegible]	炎の一閃×1 【烈火の指輪×1】	炎の一閃×1 【烈火の指輪×1】
レッドエレメンタル 050 エレメンタル	128/255 [illegible]	ポーション×1 【ボムの魂×2】	ボムのかけら×1 【ボムの魂×3】	255/255	ポーション×1 【ボムの魂×2】	ボムのかけら×1 【ボムの魂×3】	ボムのかけら×4 【炎の魔石×6】	ボムの魂×4 【炎の魔石×8】
レッドプリン 033 プリン	128/255 [illegible]	ボムの魂×1 【炎の魔石×3】	炎の魔石×1 【炎の魔石×4】	255/255	ボムの魂×1 【炎の指輪×1】	炎の魔石×1 【炎の指輪×1】	炎の魔石×12 【烈火の指輪×1】	炎の魔石×14 【烈火の指輪×1】
ロークマイマイ 109 マイマイ	32/255 [illegible]	重力の指輪×1 【フォーリンク×1】	チタンバングル×1 【フォーリンク×1】	32/255 [illegible]	アイアンバングル×1 [illegible]	ミスリルの小手×1 【ミスリルバングル×1】	重力の指輪×1 [illegible]	重力の指輪×2 【フォーシールド×1】
ロンゾ若衆 155 その他(ロンゾ)	255/255	万能薬×1	万能薬×2	64/255	ミスリルバングル×1	ミスリルバングル×1	—	—
【わ】								
ワイト 162 冥界	64/255	エーテル×2	エーテル×3	255/255	体力の泉×1	体力の泉×2	命の泉×18	命の泉×24
ワイルドウルフ 008 狼	128/255 [illegible]	ポーション×1 [illegible]	ポーション×2 [illegible]	255/255	ポーション×1 [illegible]	フェニックスの尾×1 【フェニックスの尾×3】	フェニックスの尾×12 [illegible]	フェニックスの尾×16 【フェニックスの尾×40】
ワスプクィーン 028 蜂	128/255 【255/255】	毒の牙×2 【毒の牙×4】	毒の牙×2 【毒の牙×5】	128/255	毒の牙×2 【毒の牙×4】	毒の牙×2 【毒の牙×4】	毒の牙×99	毒の牙×99
ワラン 157 [illegible]	128/255	聖水×1	聖水×2	255/255	魔除薬×1	魔除薬×2	魔除薬×24	魔除薬×30

キューソカイセキ

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA OMEGA #4

キ ュ ー ソ カ イ セ キ 1

レベル&EXP

レベルはEXPを入手することで上がっていくが、EXPを入手できるかどうかは、敵の倒しかたや、倒したときの状況などによって決まる。ここでは、EXPの入手に関する法則や、レベルアップに必要なEXPの具体的な量などを解説していく。

シンラ君の解析査定

Q1 Lv.99になるために必要なEXPが一番多いのは誰？

HINT 最後まで遅いとはかぎらないし。

Q2 ミネルバビスチェを装備したパインが斬騎王で倒した敵のEXPは入手できる？

HINT

EXPの入手条件

モンスターを1体倒すたびに、そのモンスターに設定されているEXPが「バトル終了時に入手できるEXP」として、キャラクターごとに記録されていく。バトルが終わると、そのバトル中に記録されたEXPを実際に入手できるのだ。ただし、特定の状況では、モンスターを倒してもEXPが記録されなかったり（あるいは記録される量が2倍になったり）、バトル終了時にEXPを入手できないので注意しよう。詳細な仕組みは下図を参照のこと。

なお、各キャラクターがレベルアップするのに必要なEXPの具体的な量は、右ページの表のとおりになっている。

＊EXP入手の仕組み

モンスター

キャラクター

「わいろ」で帰ってもらう

「戦う」で倒す

モンスター［EXP:113］

ユウナ

記録されたEXP:113

入手するEXP:113

以下のいずれかに該当する敵のぶんのEXPは記録されない
- 「やるきをぬすむ」でバトルから除外された
- 「わいろ」で帰った
- 自爆した

以下のいずれかに該当すると、記録されるEXPの量が2倍になる
- 「EXP2倍」を持っていた
- 「なんでも2倍」を持っていた

EXP113が記録される

EXP226が記録される

記録されたEXP:226

入手するEXP:0

バトル終了※1

以下のいずれかに該当するキャラクターは記録されたEXPを入手できない
- バトル終了時に戦闘不能状態になっていた
- バトル終了時に石化状態になっていた
- Lv.99になっていた

モンスター［EXP:113］

以下のいずれかに該当するキャラクターにはそのとき倒した敵のEXPが記録されない
- バトルに参加していなかった（逃げていた、ふきとばし効果や石化破壊でバトルから除外されていた、ほかの味方がスペシャルドレスになっていた、など）
- 経験値0状態になっていた

EXPが記録されない

パイン

記録されたEXP:0

入手するEXP:0

※1……ミッション1【リザルトプレート奪還作戦！】などでは、バトルが終了しても、特定の状況になるまでEXPやアクセサリ、アイテム、ギルを入手できない

*レベルアップに必要なEXP

レベル	ユウナ	リュック	パイン	レベル	ユウナ	リュック	パイン	レベル	ユウナ	リュック	パイン
1	—	—	—	34	54014	49658	47698	67	417304	385506	363290
2	4	4	5	35	58956	54216	52020	68	436330	403112	379769
3	24	21	26	36	64190	59045	56595	69	455926	421246	396739
4	68	59	70	37	69724	64152	61430	70	476100	439916	414207
5	144	126	144	38	75568	69545	66533	71	496860	459130	432180
6	260	230	255	39	81730	75232	71911	72	518214	478895	450665
7	424	378	410	40	88218	81221	77571	73	540172	499219	469670
8	646	578	617	41	95040	87520	83520	74	562742	520110	489202
9	934	838	883	42	102204	94136	89765	75	585932	541576	509268
10	1296	1166	1215	43	109720	101077	96314	76	609750	563625	529875
11	1740	1570	1620	44	117596	108351	103174	77	634204	586264	551030
12	2274	2057	2105	45	125840	115966	110352	78	659304	609501	572741
13	2908	2635	2678	46	134460	123930	117855	79	685058	633344	595015
14	3650	3312	3346	47	143464	132250	125690	80	711474	657801	617859
15	4508	4096	4116	48	152862	140934	133865	81	738560	682880	641280
16	5490	4995	4995	49	162662	149990	142387	82	766324	708588	665285
17	6604	6016	5990	50	172872	159426	151263	83	794776	734933	689882
18	7860	7167	7109	51	183500	169250	160500	84	823924	761923	715078
19	9266	8456	8359	52	194554	179469	170105	85	853776	789566	740880
20	10830	9891	9747	53	206044	190091	180086	86	884340	817870	767295
21	12560	11480	11280	54	217978	201124	190450	87	915624	846842	794330
22	14464	13230	12965	55	230364	212576	201204	88	947638	876490	821993
23	16552	15149	14810	56	243210	224455	212355	89	980390	906822	850291
24	18832	17245	16822	57	256524	236768	223910	90	1013888	937846	879231
25	21312	19526	19008	58	270316	249523	235877	91	1048140	969570	908820
26	24000	22000	21375	59	284594	262728	248263	92	1083154	1002001	939065
27	26904	24674	23930	60	299366	276391	261075	93	1118940	1035147	969974
28	30034	27556	26681	61	314640	290520	274320	94	1155506	1069016	1001554
29	33398	30654	29635	62	330424	305122	288005	95	1192860	1103616	1033812
30	37004	33976	32799	63	346728	320205	302138	96	1231010	1138955	1066755
31	40860	37530	36180	64	363560	335777	316726	97	1269964	1175040	1100390
32	44974	41323	39785	65	380928	351846	331776	98	1309732	1211879	1134725
33	49356	45363	43622	66	398840	368420	347295	99	1350322	1249480	1169767

シンラ君の解析査定 解答編

Q1 Lv.[illegible]に[illegible]EXP[illegible]は[illegible]？

A1 [illegible]

[illegible]

Q2 ミネルバビスチェを装備したパインが[illegible]で倒した敵のEXPは入手できる？

A2 [illegible]

[illegible]

キューソカイセキ 2

能力値

キャラクターの能力値は、現在のレベルとドレス、装備しているアクセサリなどから、計算によって求められる。具体的な計算方法を知っていれば、目標とする能力値に必要なレベルや装備を事前に把握することも可能なのだ。

シンラ君の解析査定

Q1 [illegible]

HINT [illegible]

Q2 ドレスとレベルの計算だけで、HPと[illegible]以外の能力値が255に届くドレスはある?

HINT [illegible]

ドレスとレベルによる能力値の算出方法

すべてのドレスには、能力値を決めるための「係数」が、能力値ごとに3~4種類ずつ、個別に定められている。各キャラクターの基本的な能力値は、現在のレベルとこれらの係数から計算されて決まるのだ。具体的な計算式は下記のとおり。最大HPおよび最大MPと、それ以外の能力値とでは、式が異なるので注意しよう。ドレスごとの係数については右ページを参照してほしい。

⬅能力値は、メニュー画面の[illegible]で確認できる

●最大HP、最大MP

最大HPや最大MPにもっとも強く影響するのは係数A。基本的には、係数Aが高いドレスほど、このふたつの能力値が高くなると考えていい。レベルが低いうちであれば、係数Bの影響も大きめだ。逆に、係数Cの影響は、レベルが高くなるにつれて大きくなっていくことも覚えておきたい。

＊最大HP、最大MPの算出方法

レベル×係数A＋係数B−レベル^2÷係数C

※各係数には対応する能力値のものを使用する
※掛け算や割り算のたびに小数点以下切り捨て

例 Lv.31のダークナイトの最大HP
31×58+173−31^2÷17.5
=1798+173−961÷17.5
=1971−54
=1917

●攻撃力、魔力、防御力、魔法防御、すばやさ、命中、回避、運

攻撃力と魔力には係数Aが強く影響するが、それ以外の能力値(とくにすばやさ、命中、回避、運)は係数Aが小さいため、最終的な値は係数Cの大きさに左右されがち。なお、係数A、C、Dは大きいほど能力値が高くなるが、係数Bだけは、逆に小さいほど能力値が高くなりやすい。

＊攻撃力、魔力、防御力、魔法防御、すばやさ、命中、回避、運の算出方法

レベル×係数A＋レベル÷係数B＋係数C−レベル^2÷16÷係数D

※各係数には対応する能力値のものを使用する
※掛け算や割り算のたびに小数点以下切り捨て

例 Lv.71のシ[illegible]ノの攻撃力
71×17[illegible]71÷88+7−71^2÷16÷11
=120+0+7−5041÷16÷11
=120+0+7−315÷11=120+0+7−28
=99

＊ドレス別能力値係数表

		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	左之翼右之翼
最大HP	係数A	[illegible]	36	38	46	38	58	[illegible]	28	27	28	44	46	46	46	35	81	80	79	72	51	66	54	70	59
	係数B	79	72	80	103	78	173	113	58	73	75	70	85	85	85	77	90	115	100	180	80	200	80	220	100
	係数C	7.0	8.8	7.6	18.3	13.3	17.5	10.0	18.5	19.3	17.7	7.3	7.0	7.0	7.0	7.7	6.7	6.8	7.0	13.0	12.0	13.0	8.5	15.0	7.0
最大MP	係数A	1.8	3.1	1.5	2.2	2.6	3.2	1.6	3.3	4.2	3.9	2.2	2.6	2.6	2.6	3.3	5.8	5.9	6.1	6.6	4.0	5.5	4.0	1.0	3.0
	係数B	18	38	14	16	18	85	14	36	48	44	33	32	32	32	40	99	100	80	60	80	40	20	2	80
	係数C	[illegible]	[illegible]	[illegible]	150	[illegible]	[illegible]	200	99	[illegible]	122	[illegible]	130	130	130	142	97	96	38	40	60	70	100	240	120
攻撃力	係数A	1.5	2.0	1.6	2.0	2.0	2.3	2.1	0.2	0.2	0.2	1.7	1.8	1.8	1.9	1.3	1.8	1.7	1.9	2.2	2.2	2.3	2.3	2.4	2.0
	係数B	4	67	66	4	10	12	5	80	100	100	88	20	40	88	75	17	18	17	6	33	20	12	18	17
	係数C	12	14	13	14	15	16	16	3	4	5	7	17	9	13	10	20	20	22	18	13	19	14	24	18
	係数D	13	10	13	9	12	8	8	97	128	133	11	15	11	13	43	15	16	14	11	10	12	10	13	16
魔力	係数A	0.7	1.5	0.5	0.6	0.7	1.0	0.1	1.4	1.6	1.8	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	2.0	1.9	1.7	2.1	1.6	1.8	1.5	1.2	1.1
	係数B	60	4	30	60	3	2	100	10	4	10	12	17	18	20	75	12	12	12	17	20	30	28	4	8
	係数C	10	28	3	12	18	16	1	17	33	28	10	12	16	18	15	30	36	22	40	30	20	20	40	22
	係数D	80	12	23	38	30	11	100	18	12	10	20	11	16	13	30	7	8	10	11	20	8	10	10	15
防御力	係数A	0.7	0.7	0.7	0.8	0.2	0.6	0.1	0.2	0.2	0.2	0.8	0.6	0.6	0.5	0.1	0.2	0.2	0.2	0.4	0.3	0.5	0.6	0.6	0.5
	係数B	4	6	8	3	8	2	30	80	100	100	10	8	7	8	75	20	20	20	7	15	12	13	20	3
	係数C	12	9	11	75	32	98	24	3	3	8	7	30	12	31	24	130	130	128	38	40	80	30	44	42
	係数D	13	14	15	11	96	11	100	80	128	100	22	16	20	19	90	60	50	55	20	33	21	20	20	15
魔法防御	係数A	0.7	1.0	0.4	0.2	0.2	0.3	0.1	0.4	0.8	0.9	0.9	0.5	0.4	0.4	0.3	0.3	0.4	0.3	0.2	0.3	0.3	0.3	0.4	0.3
	係数B	4	18	100	100	3	2	100	80	60	100	12	13	12	16	75	13	13	14	30	20	14	30	40	30
	係数C	12	44	[illegible]	4	35	65	1	33	108	111	36	14	20	18	37	110	115	108	94	70	28	22	40	41
	係数D	13	[illegible]	100	60	40	16	111	95	60	100	[illegible]	22	33	40	30	38	34	42	79	33	36	44	42	45
すばやさ	係数A	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.2	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.2	0.2	0.2	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1
	係数B	18	30	23	100	100	100	18	100	100	100	13	22	22	24	20	52	80	52	100	50	80	70	80	70
	係数C	50	51	50	48	54	36	58	51	49	50	57	47	53	51	52	54	53	50	40	38	40	38	44	40
	係数D	85	150	130	180	140	170	150	60	130	133	100	130	240	150	90	75	80	80	130	130	150	120	130	115
命中	係数A	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.3
	係数B	18	28	23	100	20	100	80	80	100	100	14	18	15	14	18	20	22	10	100	100	100	10	100	100
	係数C	120	118	117	[illegible]	[illegible]	100	102	96	97	98	107	100	100	103	120	120	118	122	115	105	116	110	130	105
	係数D	[illegible]	[illegible]	130	130	100	130	120	95	140	130	100	100	200	150	60	200	170	200	100	120	140	80	200	200
回避	係数A	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.2	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.0	0.1	0.1
	係数B	70	90	77	100	100	100	100	100	100	100	88	100	100	100	100	15	15	15	100	90	100	16	100	100
	係数C	2	1	1	3	10	0	13	8	2	3	15	4	5	4	3	10	10	5	2	1	1	1	8	1
	係数D	75	80	77	100	100	90	160	80	100	110	88	90	100	100	90	90	90	75	100	100	120	240	120	120
運	係数A	[illegible]	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.2	0.1	0.1	0.1	0.3	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1
	係数B	[illegible]	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	150	100	90	100	100	85	80	75	70	80	70
	係数C	11	8	9	10	12	8	11	7	8	8	22	7	7	11	18	15	14	15	8	5	6	5	10	3
	係数D	100	100	100	100	100	100	111	111	111	111	150	90	80	120	100	80	100	120	100	100	120	90	120	120

スペシャルドレスと支援ユニットへの修正

スペシャルドレスと支援ユニットの能力値は、レベルとドレスから算出されたあと、さらに、最大HP、最大MP、攻撃力、魔力、防御力、魔法防御がある倍率で修正される。スペシャルドレスの場合、修正倍率は装備中のリザルトプレートのピット数によって変化するが(下表参照)、支援ユニットの場合は、ピット数を問わず1.24倍。ただし、最大HPと最大MPは、支援ユニットでもメニュー画面にかぎり、下表の倍率で修正された数値が表示される(バトルでの実際の倍率はつねに1.24倍)。

✱ピット数ごとの能力値への修正倍率

ピット数	倍率
2	1.08倍
3	1.12倍
4	1.16倍
5	1.20倍
6	1.24倍

※計算後に小数点以下切り捨て

⬅ピット数2の「迷わざる者」を装備している状態。ライトキーパーの最大HPと最大MPは、1.08倍の修正を受けた値になっている

⬅実際にスペシャルドレスアップすると、ライトキーパーの最大HPと最大MPは、1.24倍の修正を受けた値になるのだ

ドレス以外の装備とオートアビリティによる修正

特定のリザルトプレートやアクセサリは、それを装備しているあいだ、決められた能力値を一定量だけ変化させる効果を持つ。さらに、リザルトプレートの場合、ゲートを通過した装備者の能力値をそのバトル中だけ上げる効果を持つものも多い。なお、アクセサリによる修正はプラスであるとはかぎらず、マイナスの修正を与えるものもある点には注意しよう。

ちなみに、スペシャルドレスにドレスアップすると、リザルトプレート(ゲートも含む)やアクセサリの効果は失われるので、それらによる能力値への修正は受けられなくなる。そのかわり、上記のピット数による能力値の修正や、(修得していれば)オートアビリティ『HP2倍』『HP3倍』による最大HP上昇の効果を得ることができるのだ。

⬅アクセサリの変更によって能力値が上がる場合はその能力値が青い字で、下がる場合は赤い字で表示されるので、参考にするといい

➡ゲートの効果で変化する能力値および変化量は、メニュー画面の「リザルトプレート」の選択時や、ドレスアップのときに確認可能

能力値を変化させるステータス異常

全部で43種類あるステータス異常のなかには、能力値を変化させるものがふたつある。HP2倍状態とMP2倍状態がそれで、その名のとおり、解除されるまでのあいだ、最大HPや最大MPを2倍にする効果を持つのだ。

なお、攻撃力アップ状態、防御力ダウン状態など、能力値の名がつくステータス異常はほかにもあるが、これらは能力値自体を変化させるものではなく、ダメージ量や命中確率を直接変化させるもの(→P.456)。混同しないように気をつけたい。

⬅敵の攻撃に耐えやすくなるHP2倍状態はとくに実用性が高い

能力値の上限と下限

各能力値には上限があり、下記の値を超えることはできない（「HP限界突破」があるときのHPだけは例外）。また、ドレスとレベルから算出された数値がゼロの場合は能力値が実際にゼロになるが、アクセサリの修正によって能力値が下がる場合は1が下限で、ゼロ以下にはならないようになっている。

＊能力値の上限

能力値	上限
最大HP	9999（※1）
最大MP	999
攻撃力、魔力、防御力、魔法防御、すばやさ、命中、回避、運	255

※1……「HP限界突破」を持っている場合は、この上限を超えられる

⬅ゼロになる可能性がある能力値は、Lv.9までのダークナイトの回避だけ。

⬅Lv.99の黒魔導士は魔力164　この状態で、魔力に＋100するミネルバビスチェを装備すると……。

⬅計算上では264になるが、実際には、上限である255を超えることはない。

シンラ君の解析査定　解答編

Q1 [illegible]

A1 [illegible]

[illegible]

＊最大HPがもっとも高くなるときの仕組み（スペシャルドレスの場合）

Lv.99でのフロラフルルの最大HP 6555
↓ [illegible]
[illegible]
↓ [illegible]
[illegible]
↓ [illegible]
[illegible]

＊最大HPがもっとも高くなるときの仕組み（スペシャルドレス以外の場合）

Lv.99で[illegible]きぐるみ士（ユウナ）の最大HP 6647
↓ [illegible]
19841
↓ HP[illegible]
39882

Q2 ドレスとレベルの計算だけで、HPとMP以外の能力値が255に届くドレスはある？

A2 存在しないし。

Lv.99のパインがピット数5以上のリザルトプレートを装備していれば、斬騎王の攻撃力は255に達する。しかし、ピット数による修正がなければ218止まりで、修正なしで255に届いているわけではないのだ。

⬅[illegible]

キューソカイセキ 3

ダメージ

各行動によるダメージ量および回復量は、能力値をはじめとする各数値の働きかたや、厳密な計算の手順などを知ることで正確に求められる。計算によってダメージ量や回復量を予測し、作戦の構築に役立ててみよう。

シンラ君の解析査定

Q1 [illegible]で[illegible]火の[illegible]を[illegible]したキャラクターを、炎の一閃とキューソネコカミを装備したピンチ状態のキャラクターが「戦う」で攻撃した。結果は？

HINT [illegible]

Q2 もしダメージ量に上限がなければ、最大ダメージは理論上いくつ？（[illegible]）

HINT [illegible]

ダメージ量や回復量の計算方法

ダメージ量や回復量は以下の手順で算出される。ただし、特定の条件がそろっていないかぎり、無視される手順も多い。また、条件を満たしていても、MPにダメージを与える（またはMPを回復する）ときには無視される処理もある。以降のページでは、各手順の具体的な内容について説明していく。

＊ダメージ量や回復量の計算手順

1. ❶ 基本値の算出 →P.455
2. ❷ 威力による変化（その1） →P.455
3. ❸ 防御力や魔法防御による変化 →P.456
4. ❹ 攻撃力アップ（ダウン）や魔力アップ（ダウン）状態による変化 →P.456
5. ❺ 防御力アップ（ダウン）や魔法防御アップ（ダウン）状態による変化 →P.456
6. ❻ 威力による変化（その2） →P.457
7. ❼ 乱数による変化 →P.457
8. ❽ ダメージの上乗せ →P.457
9. ❾ クリティカルヒットによる増加 →P.457
10. ❿ バーサク状態による増加 →P.458
11. ⓫ 背後からの攻撃による増加 →P.458
12. ⓬ モンスターの種族、『[illegible]の知識』『魔法ブースター』による増加 →P.458
13. ⓭ チェインによる増加 →P.459
14. ⓮ 属性による変化 →P.459
15. ⓯ 全体化による減少 →P.459
16. ⓰ シェルやプロテス状態による減少 →P.459
17. ⓱ 防御状態による変化 →P.460
18. ⓲ ダメージ9999状態による変化 →P.460
19. ⓳ 上限処理 →P.460
20. ⓴ ダメージの無効化 →P.461

ダメージ量が決定

＊各手順での処理が終わるごとに、小数点以下が切り捨てられる

タイプと軽減手段

行動には、「タイプ」と「軽減手段」のふたとおりの分類方法がある。それぞれの内容は以下のとおりだ。

●タイプ

物理、魔法、特殊魔法、魔法回復、割合、固定値、固定値乱数の7種類がある。タイプがちがうと、❶基本値の算出における計算式が異なるほか、❷威力による変化（その1）～❼乱数による変化のなかで、どの手順が関係するかもちがってくる。

●軽減手段

軽減手段はシェル、プロテス、どちらでもないの3種類。ダメージの計算過程においては、⓫背後からの攻撃による増加、⓰シェルやプロテス状態による減少、⓱防御状態による変化、⓴ダメージの無効化、の4つに関係している。また、ダメージ量の決定以外にも、モンスターのカウンター行動の条件など、さまざまな要素に関わっているのだ。

❶ 基本値の算出

まず最初に、使用者や対象の能力値、レベルなどから、ダメージ量や回復量の基本的な値(以下、基本値)が計算される。基本値の求めかたはタイプごとに異なるので注意しよう。その詳細は以下のとおりだ。なお、下記の計算式にない能力値は、ここでの計算には影響しない。

＊タイプが物理の行動の基本値

(レベル＋攻撃力)×レベル×攻撃力
÷1024＋攻撃力

使用者の攻撃力とレベルが強く影響する。どちらか片方でも低い場合は、たいしたダメージを与えられない。

＊タイプが魔法か魔法回復の行動の基本値

レベル×2＋魔力

使用者の魔力とレベルが影響。どちらか片方が高ければ、ダメージ量や回復量を大きくするには十分。

＊タイプが特殊魔法の行動の基本値

(レベル＋魔力)×レベル×魔力
÷1024＋魔力

式の形は物理とまったく同じ。攻撃力のかわりに魔力を計算に用いる点のみが異なる。

＊タイプが割合の行動の基本値

対象の最大HP(MP)または残りHP(MP)
×規定の割合

基本値の算出に使うのが対象のHPかMPか、最大値か残量か、割合がいくつかは、行動ごとに異なる。なお、このタイプの攻撃によるHPへのダメージを無効化する(→P.461)モンスターも多いので注意(回復や、MPへのダメージは無効化されない)。

＊タイプが固定値の行動の基本値

行動ごとに異なる

基本値の決まりかたは、行動ひとつひとつでまったく異なる。以下はその具体的な例。これら以外の、タイプが固定値の行動については、「FF X-2 アルティマニア」P.70～99(アビリティ)、P.215～218(アイテム)、本書P.257～437(モンスターの行動)を参照。

■タイプが固定値の行動の基本値の例

行動	基本値
『みちつれ』	使用者の最大HP×2
ガンプレイ『レベルショット』	使用者のレベル×16
魔銃弾『はりせんぼん』	1000(固定)
[illegible]	(使用者の最大HP－残りHP)÷2

＊タイプが固定値乱数の行動の基本値

特定の値

タイプが固定値乱数の行動の基本値は、すべて特定の値となっている。なお、「FF X-2 アルティマニア」のアビリティリストや消費アイテムリスト、本書の「魔物事典Ω」(→P.248)では、タイプが固定値乱数の場合、基本値のかわりにダメージの範囲を掲載しているが、この範囲は基本値に❼乱数による変化(→P.457)と、⓳上限処理(→P.460)を加えたものなので、そこから基本値を逆算することは可能。たとえば、ボリスパイダーが使う「ネバネバ」(→P.325)は、ダメージの範囲が46～52なので、基本値は50となる。

←タイプによって、基本値の求めかたが異なるほか、❷威力による変化(その1)や❻威力による変化(その2)の影響を受けるかどうかもちがってくる。

→タイプが固定値の攻撃には、『銭投げ』など、基本値の求めかたが極めて複雑なものもある(→P.172)。

←『トゥーダイス』や『フォーダイス』で同じ目が出たときは、基本値を求める式が変化することでダメージが増加している。

❷ 威力による変化(その1)

該当タイプ 魔法 魔法回復

タイプが魔法か魔法回復なら、この時点で、行動ごとに設定された「威力」による修正を行なう。魔法も魔法回復も、威力は2乗して計算するので、ダメージ量や回復量への影響は大きめ。とくに、タイプが魔法の場合は、割る数が小さい(右表参照)ぶん、魔法回復よりも影響が大きくなるのだ。

＊威力による変化(その1)

タイプ	計算内容	MPダメージとMP回復への影響
魔法	×威力^2÷64	あり
魔法回復	×威力^2÷128	あり

❸ 防御力や魔法防御による変化

該当タイプ 物理 魔法 特殊魔法

タイプが物理、魔法、特殊魔法の場合、ダメージ量や回復量に、対象の防御力や魔法防御が影響する(防御力や魔法防御が高いほどダメージは小さくなる)。具体的な計算式は下記のとおり。たとえば、対象の防御力(魔法防御)が14以下なら、ダメージ量は❷までの計算結果よりもさらに多くなるが、逆に、防御力(魔法防御)が上限である255だと、わずか1/17にまで抑えられてしまう。ただし、ガンプレイ『リバースショット』だけは計算のしかたが特殊で、対象の防御力が高いほど、ダメージが大きくなるようになっている。

ちなみに、防御力(魔法防御)を無視する攻撃の場合、防御力(魔法防御)をゼロとして計算する。この手順を無視するわけではないので注意。

*防御力や魔法防御による変化

タイプ	計算内容	MPダメージとMP回復への影響
物理(ガンプレイ『リバースショット』以外)	×(270-対象の防御力)÷255	あり
物理(ガンプレイ『リバースショット』)	×(15+対象の防御力)÷255	—
魔法	×(270-対象の魔法防御)÷255	あり
特殊魔法		

※防御力(魔法防御)を無視する攻撃の場合、防御力(魔法防御)をゼロとして計算する

❹ 攻撃力アップ(ダウン)や魔力アップ(ダウン)状態による変化

該当タイプ 物理 魔法 特殊魔法 魔法回復

タイプが物理、魔法、特殊魔法、魔法回復の場合、使用者の攻撃力アップ(ダウン)状態や魔力アップ(ダウン)状態が、ダメージ量や回復量に影響する。とくに影響力が強いのは○○ダウン状態で、強さが-10になると、ダメージ量や回復量が1/6まで激減してしまう。一方、○○アップ状態は、強さが+10になっても、ダメージ量や回復量は通常時の11/6(約1.8倍)止まりだ。

⬅敵を攻撃力(魔力)ダウン状態にするのは、受けるダメージ量を軽減する手段として非常に有効。

*攻撃力アップ(ダウン)や魔力アップ(ダウン)状態による変化

タイプ	計算内容	MPダメージとMP回復への影響
物理	×(12+使用者の攻撃力アップ(ダウン)状態の強さ)÷12	あり
魔法	×(12+使用者の魔力アップ(ダウン)状態の強さ)÷12	あり
特殊魔法		
魔法回復		

❺ 防御力アップ(ダウン)や魔法防御アップ(ダウン)状態による変化

該当タイプ 物理 魔法 特殊魔法

タイプが物理、魔法、特殊魔法の行動にかぎり、対象の防御力アップ(ダウン)状態や魔法防御アップ(ダウン)状態によってダメージ量が変化する。ガンプレイ『リバースショット』の場合、❸防御力や魔法防御による変化と同様、防御力アップ(ダウン)状態の作用のしかたがほかのものとは正反対になるので注意しよう。なお、防御力や魔法防御を無視する攻撃であっても、この手順は無視できない。それらの攻撃に対しても、防御力(魔法防御)アップ状態は有効なわけだ。

*防御力アップ(ダウン)や魔法防御アップ(ダウン)状態による変化

タイプ	計算内容	MPダメージとMP回復への影響
物理(ガンプレイ『リバースショット』以外)	×(12-対象の防御力アップ(ダウン)状態の強さ)÷12	あり
物理(ガンプレイ『リバースショット』)	×(12+対象の防御力アップ(ダウン)状態の強さ)÷12	—
魔法	×(12-対象の魔法防御アップ(ダウン)状態の強さ)÷12	あり
特殊魔法		

❻ 威力による変化（その2）

該当タイプ 物理 特殊魔法

タイプが物理か特殊魔法の場合、この時点で威力の計算を行なう。計算式は単純で、威力が16の攻撃を1倍とし、威力に正比例してダメージが上昇するようになっている（威力が32の攻撃なら、ダメージ量は威力が16の攻撃の2倍になる）。

＊威力による変化（その2）

タイプ	計算内容	MPダメージとMP回復への影響
物理	×威力÷16	あり
特殊魔法		

❼ 乱数による変化

該当タイプ 物理 魔法 特殊魔法 魔法回復 固定値乱数

割合と固定値をのぞくすべてのタイプのダメージ量や回復量は、乱数の影響を受ける。乱数は240～271の整数のなかから選ばれるため、まったく同じ条件がそろっているときでも、ダメージ量や回復量は最大32とおりの数値になり得るのだ。

乱数によるダメージ量や回復量の振れ幅は±6%。小さいようでいて、無視できない変化をもたらすことも多いので、厳密な計算が必要なときは、乱数の影響も忘れないように。

＊乱数による変化

タイプ	計算内容	MPダメージとMP回復への影響
物理	×(240～271)÷256	あり
魔法		
特殊魔法		
魔法回復		
固定値乱数		

✣白魔法系のアビリティをメニュー画面で使う場合、この手順は無視される（＝乱数による変化はない）

❽ ダメージの上乗せ

奥義『修練』や、一度も逃げていないキャラクターが使う『銀河天震』のダメージには、一定の値が上乗せされる。ダメージに99999を上乗せする『銀河天震』は、事実上最強の攻撃と言っても過言ではないだろう。奥義『修練』は『銀河天震』をも超える可能性を持つただひとつのアビリティだが、そのためには10万体以上の敵を倒さなければならず、必要な労力は生半可なものではない。

←数百時間かけてモンスターを倒しつづければ、奥義『修練』で与えるダメージはすさまじいものになる

＊『銀河天震』『修練』によるダメージの上乗せ

アビリティ	条件	計算内容	「強くてニューゲーム」での引き継ぎ
『銀河天震』	『逃げる』や『とんずら』の効果でバトルから離脱したことが一度もないキャラクターが使用	＋99999	されない
『修練』		＋EXPを入手できる方法によって使用者がそれまでに倒したモンスターの数（※1）	される

※1……スペシャルドレスの支援ユニットが倒した数は含まれない

❾ クリティカルヒットによる増加

クリティカルヒットが発生すると、ダメージ量は2倍になる（発生確率は下記を参照）。同時に、対象のひるみ動作が大きくなって、チェインをつなげやすくなるといったメリットも得られるのだ。

＊クリティカルヒットによる増加

条件	計算内容
クリティカルヒットが発生する	×2

＊クリティカルヒットが発生する確率

攻撃側の運＋攻撃側の運アップ（ダウン）状態の強さ×5
－（防御側の運＋防御側の運アップ（ダウン）状態の強さ×5）％

✣攻撃がクリティカル率を持っている場合、上記の式とは無関係に、「クリティカル率％」の確率でクリティカルヒットが発生する

✣一部の攻撃や、絶対クリティカル状態で行なう攻撃は、上記の式と無関係にかならずクリティカルヒットが発生する

※MPにダメージを与える攻撃ではクリティカルヒットが発生しない

⑩ バーサク状態による増加

バーサク状態になると、キャラクターは『戦う』だけを、モンスターは特定の行動だけを、自動的にくり返すようになる(その行動で与えるダメージ量や回復量は1.25倍になる)。また、何らかの行動を決定後、それを実行する前にバーサク状態が発生した場合は、決定していた行動を実行するが、その行動によるダメージ量や回復量も、同じように1.25倍に増加するのだ。

なお、バーサク状態によるダメージの増加はあらゆる行動に有効だが、MPダメージやMP回復には影響しないので注意。

⬅実行したのがバーサク状態になったあとならポーションの回復量も増加する

➡自分で自分をバーサク状態にして、ダメージ量の増加を狙ってくるモンスターもいる

＊バーサク状態による増加

条件	計算内容	MPダメージとMP回復への影響
使用者がバーサク状態	×1.25	なし

⑪ 背後からの攻撃による増加

軽減手段がプロテスの攻撃を対象の背後から当てた場合(→P.478)、与えるダメージ量が2倍になる。敵を背後から攻撃できる位置関係になったときは、積極的に狙っていきたい。

＊背後からの攻撃による増加

行動	条件	計算内容	MPダメージとMP回復への影響
軽減手段がプロテスの攻撃	対象の背後から攻撃	×2	なし

⬅自分たちが背後から攻撃されないように注意することも重要

⑫ モンスターの種族、「○○の知識」「魔法ブースター」による増加

退治弾系のアビリティで、そのアビリティに対応した種族のモンスターを攻撃すると、与えるダメージ量は通常の4倍に増加する。また、特定のオートアビリティを持って、アイテムや、黒魔法系、白魔法系のアビリティを使った場合も、与えるダメージ量や回復量が変化するのだ。

＊モンスターの種族、「○○の知識」「魔法ブースター」による増加

行動	条件	計算内容	MPダメージとMP回復への影響
退治弾系のアビリティ	対象がそのアビリティに対応した種族のモンスター	×4	-
HPやMPを回復するアイテム	使用者が「薬の知識」または「なんでも2倍」を持っている	×2	あり
ダメージを与えるアイテム(属性あり)	使用者が「6属性の知識」または「なんでも2倍」を持っている	×2	
ダメージを与えるアイテム(属性なし)	使用者が「無属性の知識」または「なんでも2倍」を持っている	×2	あり
黒魔法系または白魔法系のアビリティ(ダメージを与えるかHPを回復するもの)	使用者が「魔法ブースター」を持っている	×1.5	

⬅退治弾系のアビリティは、対応していない種族には「戦う」と同じダメージしか与えられない。

⬅「魔法ブースター」の場合、バトル中にかぎり、消費MPが2倍に増える点に注意

⑬ チェインによる増加

チェインが成立すると、ダメージ量はチェイン数に応じて増加していく。理論上、チェインを無限につづけることも可能だが、チェイン数が99に達すると、それ以上つづけても、チェイン数の表示は99、ダメージ量の変化率は6.35倍(99チェインのときと同じ)のまま。なお、MPにダメージを与えてもチェインは成立せず、したがってチェインによってMPダメージを増やすことはできない。

***チェインによる増加**

条件	計算内容
チェインが成立	×(1.4+チェイン数×0.05)

⑭ 属性による変化

属性を持つ攻撃を使うと、その属性と対象との相性によってダメージ量が変化する。使った攻撃が複数の属性を持つものだった場合は、攻撃側にとってもっとも有利な相性ひとつだけが適用されるのだ。ただし、複数の属性を持つ攻撃で、同時にふたつ以上の弱点を突いたときにかぎり、弱点が重複した影響を与える。たとえば、4つの弱点を持つ敵に、その4つの属性すべてを持つ攻撃を行なった場合、弱点によるダメージの増加(2倍)が4回くり返され、ダメージ量は16倍になるわけだ。ちなみに、MPダメージを与える攻撃が属性を持っていることはない。

***属性による変化**

条件	計算内容
攻撃が持つ属性と対象との相性が弱点(※2)	×2
攻撃が持つ属性と対象との相性が半減(※3)	×1/2
攻撃が持つ属性と対象との相性が無効	×0
攻撃が持つ属性と対象との相性が吸収	(ダメージを回復に変更)

※2……複数の属性を持つ攻撃を行なったとき、それらと対象との相性がふたつ以上弱点なら、突いた弱点の回数だけ計算がくり返される

※3……複数の属性を持つ攻撃を行なったとき、それらと対象との相性がふたつ以上半減でも、計算は1回しか行なわれない

⑮ 全体化による減少

黒魔法系や白魔法系のアビリティの一部は、対象を本来の単体から全体に切りかえる(=全体化する)ことが可能。ただし、全体化して使うと、与えるダメージ量や回復量は通常の半分になってしまう。なお、全体化してコマンド入力したあと、実行前に対象が1体だけに減っても、ダメージ量や回復量は半減したままなので注意。

←「対象が単体の攻撃を、同時に複数の対象に実行」してくる(=全体化ではないのでダメージが半減しない)モンスターも多い。

***全体化による減少**

行動	条件	計算内容
黒魔法系または白魔法系のアビリティ(全体化が可能なもの)	全体化して使用	×1/2

⑯ シェルやプロテス状態による減少

軽減手段がある行動で受けるダメージ量や回復量は、シェル状態かプロテス状態のどちらかで半減可能。軽減手段がない攻撃はあまり多くないので、シェル+プロテス状態になっておけば、大半の攻撃で受けるダメージは半減できるわけだ。ただし、シェル状態の場合、白魔法『ケアル』などの回復量も半減してしまう点には注意しよう。

***シェルやプロテス状態による減少**

行動	条件	計算内容	MPダメージとMP回復への影響
軽減手段がシェルの攻撃	対象がシェル状態	×1/2	なし
軽減手段がプロテスの攻撃	対象がプロテス状態	×1/2	なし

←「暗黒」など、軽減手段が「なし」の攻撃は、シェル状態でもプロテス状態でもダメージを半減できない。

⑰ 防御状態による変化

『鉄壁』を使って防御状態になっているあいだは、軽減手段がプロテスの攻撃で受けるダメージ量が強制的に1に変更される。受けた攻撃が持つ属性との相性が吸収の場合でも、回復量が1に変更されるのが特徴だ。ただし、ここまでの計算結果がゼロの場合は、防御状態でもダメージ量はゼロのまま。ゼロから1に増えるということはない。

⬅防御状態を発生させる「鉄壁」は、軽減手段がプロテスの攻撃に対して極めて効果的な防御手段となる

✱防御状態による変化

行動	条件	変化の内容	MPダメージとMP回復への影響
軽減手段がプロテスの攻撃	対象が防御状態	ダメージ量や回復量が2以上の場合は1に変更	なし

⑱ ダメージ9999状態による変化

キューソネコカミを装備しているキャラクターは、ピンチ状態のあいだのみ、ダメージ9999状態になる。ダメージ9999状態のキャラクターが与えるダメージ量や回復量は、ここまでの計算結果が10000以上またはゼロでないかぎり、強制的に9999に変更されるのだ。

✱ダメージ9999状態による変化

条件	変化の内容	MPダメージとMP回復への影響
使用者がダメージ9999状態	ダメージ量や回復量が1～9998の場合は9999に変更	なし

⑲ 上限処理

対象に与える1発あたりのダメージ量や回復量には上限がある。この上限は、通常時なら9999、使用者がオートアビリティ『ダメージ限界突破』を持っている（またはその行動がダメージ限界突破能力を備えている）なら99999で、これらの値を超えたぶんは切り捨てられてしまう。なお、下記のものはバトル中にかぎり、『ダメージ限界突破』があっても上限が9999のままなので注意。

MPダメージの場合、上記に加え、「対象の残りMPと同じ値」もダメージ量の上限になるというルールがある。そのため、魔力の泉などを使っても、対象の残りMPを超える量を吸収することはない。

✱『ダメージ限界突破』が影響しないもの

- すべての消費アイテム
- アイテムと同名のアビリティ（合成弾「命の泉」以外）
- 合成弾系のアビリティ（「命の泉」「命の海」「ウルトラポーション」「メガバイタルW」「メガミックスW」以外）

⬅HPへのダメージは「対象の残りHPと同じ値」が上限にならないので、妖術「ドレイン」などで、対象の残りHP以上の値を吸収できる。

✱上限処理の手順

対象の残りMPを超えるMPダメージ？
YES → ダメージ量が対象の残りMPと同じ値に変更される
NO
ダメージ量や回復量が1万以上？
YES → 使用者が「ダメージ限界突破」を持っている？あるいは行動にダメージ限界突破能力がある？
NO → ダメージ量や回復量は変化しない
（限界突破）NO → ダメージ量や回復量が9999に変更される
（限界突破）YES → ダメージ量や回復量が10万以上？
YES → ダメージ量や回復量が99999に変更される
NO → ダメージ量や回復量は変化しない

※メニュー画面では、上記の手順は無視される

⑳ ダメージの無効化

攻撃の対象が、受けた攻撃のダメージを無効化する能力を持っていて、ここまでの計算結果が1以上のダメージだった場合、ダメージが無効化されて「GUARD」マークが表示される(特殊効果を持つ攻撃での表示は右記のとおり)。なお、ダメージではなく回復だったり、ここまでの計算結果がゼロだったりする場合は無効化されない。たとえば、属性との相性が吸収なら、ダメージではなく回復となるため、無効化されずに通常どおり回復する。この点が、回復でも影響を受ける⑰防御状態による変化との大きなちがいだ。

＊特殊効果を持つ攻撃での表示

特殊効果の発生判定の結果	表示
ひとつでも発生した	(なし)
すべて無効化された	GUARD
ひとつも発生しなかった(無効化以外 ※4)	MISS

※4……確率により発生しなかったか、すでに発生しているステータス異常を上書きできずに発生しなかった

＊ダメージの無効化

行動	条件	変化の内容	MPダメージとMP回復への影響
軽減手段がプロテスの攻撃	対象が物理無効状態	ダメージ量が1以上の場合はダメージを無効化	あり
軽減手段がシェルの攻撃	対象が魔法無効状態		あり
なんでも	対象が無敵状態		あり
タイプが割合の攻撃	対象が割合ダメージ無効の能力を持っている		なし

シンラ君の解析査定 解答編

Q1 防御＋無敵状態で烈火の指輪を装備したキャラクターを、炎の一閃とキューソネコカミを装備したピンチ状態のキャラクターが「戦う」で攻撃した。結果は?

A1 [illegible]

[illegible]

＊手順⑭、⑰、⑱、⑳の影響

⑭ 相性が吸収なので、ダメージを回復に変更
↓
⑰ 防御側が防御状態なので、回復量を1に変更
↓
⑱ 攻撃側がダメージ9999状態なので、回復量を9999に変更
↓
⑳ 回復なので、無敵状態は影響せず
↓
結果 9999回復

Q2 [illegible]

A2 [illegible]

[illegible]

＊理論上の最高ダメージを出すために必要な条件

- ●攻撃するキャラクターのレベルを99、攻撃力を255にする
- ●攻撃するキャラクターが属性王を装備する
- ●攻撃するキャラクターを攻撃力10アップ状態にする
- ●秘宝のガーディアンを防御力10ダウン状態にする
- ●一度も逃げていない状態の「銀河天震」で、秘宝のガーディアンを背後から攻撃する
- ●46チェインを成立させる(※5)
- ●クリティカルヒットを発生させる
- ●乱数が最大値になる

※5……「仲間のガンナーの「戦う」→仲間のギャンブラーの「フ[illegible]

手順	計算	結果
❶	(99+255)×99×255÷1024+255	8982
❸	×(270−60)÷255	7396
❹	×(12+10)÷12	13559
❺	×(12+10)÷12	24858
❻	×48÷16	74574
❼	×271÷256	78943
❽	+99999	178942
❾	×2	357884
⓫	×2	715768
⓭	×(1.4+46×0.05)	2648341
⓮	×2×2×2×2×2	84746912

キューソカイセキ【ダメージ】

キ ュ ー ソ カ イ セ キ 4

わいろ＆オメデトウ！

「わいろ」と「オメデトウ！」で敵に帰っていただける確率や、もらえるものの個数などには法則性がある。計算は複雑だが、法則を理解して、これらのアビリティで狙ったとおりの成果をあげられるようになろう。

シンラ君の解析査定

P.3[illegible]

Q1 「わいろ」でトンベリ（最大HP9999）に確実に帰っていただくには何ギル必要？

HINT 対象の最大HPの何倍かを払えばいいし。

Q2 同じくトンベリからエーテル（基準の個数は89個）を確実に99個もらうために必要な金額は？

HINT 乱数が最小のときでも99個もらえるようにすれば確実だし。

『わいろ』と『オメデトウ！』の成功確率

『わいろ』が成功する確率は、払った金額と対象の最大HPをもとにした「わいろ係数」で決まる（詳細は下記参照）。ただし、「わいろでもらえるもの」が設定されていないモンスターには無効化されるので注意。一方、ギャンブル『オメデトウ！』（ランダムスロット）の場合は、対象に「わいろでもらえるもの」さえ設定されていれば、下記の式に関係なく、かならず成功するのだ。

←「オメデトウ！」を使えば、大半のモンスターに無条件で帰っていただける

＊わいろ係数の算出方法

払った金額×256÷（対象の最大HP×5）−64

※小数点以下切り捨て

例 ナィンタロス（最大HP3324）に「わいろ」で15000ギル払った場合

わいろ係数＝15000×256÷（3324×5）−64
＝3840000÷16620−64＝231−64
＝167

＊「わいろ」が成功する確率

わいろ係数／256

例 上記の場合、「わいろ」が成功する確率は167／256

金額の蓄積

「わいろ」がミスになったモンスターに対してもう一度「わいろ」を使った場合、わいろ係数を求めるときの「払った金額」は、それまでに払っていた金額もすべて合計して計算される。たとえば、最初に1000ギル払ってミスになり、同じ相手にもう一度「わいろ」で500ギル払うと、「払った金額」を1500ギルとしてわいろ係数が計算されるのだ。もしこれもまたミスになり、同じ相手にさらに100ギル払ったら、今度は「払った金額」が1600ギルとして計算される。このように、「わいろ」でミスになったときの金額は、成功するかバトルが終了するまで蓄積されていくわけだ。ただし、払った金額が0ギルの場合は、それまでに払っていた金額に関係なく、かならずミスになってしまう。

←少額のギルを何度も払えば、判定はそのつど行なわれる。運が良ければ、安い金額で帰っていただくことも可能だ

もらえるものの種類と個数

『わいろ』や『オメデトウ!』で敵に帰っていただければ、その敵に設定された「わいろでもらえるもの」のうち、3/4の確率で「通常」のものが、1/4の確率で「レア」のものが入手できる。なお、「わいろでもらえるもの」には基準の個数が定められているものの、実際にもらえる個数はわいろ係数や乱数の影響も受けて決まるため、一定ではない。基準の個数はあくまで目安と考えよう。

⬅基準の個数が99個であっても、かならず99個もらえるわけではない

＊もらえるものの個数の算出方法

基準の個数×√わいろ係数×(乱数20~30)÷400+(乱数0~1)

※「オメデトウ！」の場合、わいろ係数を128として計算する
※乱数はかならず整数になる
※最後に小数点以下切り捨て
※計算結果が1未満になった場合は1に変更する
※計算結果が99を超えた場合は99に変更する

例 基準の個数が6個、わいろ係数が256だった場合
6×√256×(乱数20~30)÷400+(乱数0~1)
=6×16×(乱数20~30)÷400+(乱数0~1)
=1920~2880÷400+(乱数0~1)
=4~7+(乱数0~1)=4~8個

『わいろ』と『オメデトウ!』で入手できるもののちがい

『わいろ』で敵に帰っていただくと、その敵のぶんのEXP、ギル、落とすものは入手できない。一方、『オメデトウ!』で帰っていただいた場合は、それらの敵をふつうに倒したときと同様に、EXP、ギル、落とすものを入手することが可能だ。また、『オメデトウ!』には、敵に帰っていただけたかどうかにかかわらず、天から降ってきたギルを入手できるという効果もある。

＊「オメデトウ！」で入手できる金額

対象のなかでもっとも高いレベル×5×(乱数128~255)

※乱数はかならず整数になる

例 ベスパ(Lv.25)+スパインドレイク(Lv.26)+ヤマイタケ(Lv.29)に「オメデトウ!」を使用したときに入手できる金額
29×5×(乱数128~255)
=145×(乱数128~255)
=18560~36975ギル

シンラ君の解析査定 | 解答編

Q1 「わいろ」でトンベリ(最大HP9999)に[illegible]に帰っていただくには何ギル必要?

A1 62494ギルあれば楽勝。

「対象の最大HP×6.25」(小数点以下切り上げ)のギル[illegible]ることを覚えておこう。

Q2 同じくトンベリからエーテル(基準の個数は99個)を確実に99個もらうために必要な金額は?

A2 90616ギル以上だし。

[illegible]ほしい数以上になる。

＊ほしい数を確実に入手するために必要な金額の算出方法

{(ほしい数×20÷基準の個数)^2+64}
×対象の最大HP×5÷256

※2乗のあとと、計算の最後に小数点以下切り上げ

キューソカイセキ 5

ATB

『FFX-2』のATB(アクティブタイムバトル)は、前作『FFX』のCTB(カウントタイムバトル)にくらべ、目に見えない要素が多い。そのぶん、すべてを知るのは難しく、この解析も上級者向けの内容となっている。読むときは心してほしい。

シンラの解析査定

P.470

Q1 すばやさ89のキャラクターが「戦う」(待機係数70)を実行した。待機時間が終わるのは何秒後？(ATBスピードは「はやい」)

HINT [illegible]

Q2 待機時間&準備時間が、すばやさ48のときの半分になるのは、すばやさいくつのとき？

HINT [illegible]

ATBカウントとは

「ATBカウント」とは、バトル中の時間を管理しているカウントのことで、右記の6つの要素ごとに個別にセットされる。それぞれのATBカウントがゼロになると、待機時間が終了したり、毒状態によるダメージを受けたりする仕組みだ。

ATBカウントは基本的には目に見えない。ゲージという形でおおまかに確認できるものもあるが、その場合も、具体的な数値はわからないのだ。

✱ATBカウントで管理されている要素

- 待機時間
- 準備時間
- ステータス異常の持続時間
- 毒状態でダメージを受ける間隔
- リジェネ状態で回復する間隔
- 死の宣告状態のカウントダウンの間隔

ATBカウントの減少

ATBカウントは、基本的に、バトル中の時間が進んでいる(＝画面右上の表示が「Active mode」になっている)とき、1／30秒が経過するごとに減っていく。その減少量はコンフィグで設定されている「ATBスピード」のほか、発生しているステータス異常などによっても変化するのだ(下のふたつの表を参照)。ただし、時間が進んでいても、誰かが割りこみ能力を持たない行動(→P.469)の実行中または順番待ち(→P.467)中は、待機時間&準備時間および睡眠、混乱、バーサク状態の持続時間のATBカウントしか減少しない。

✱1／30秒ごとのATBカウントの減少量

ATBスピード	スロウ状態	通常時	ヘイスト状態
おそい	35	70	73
ふつう	47	95	99
はやい	60	120	126

※「行動遅延なし」の能力を持っていないかぎり、ひるみ動作中のキャラクターやモンスターは、待機時間&準備時間のATBカウントの減少量が、上記の半分(小数点以下切り捨て)になる

✱ATBカウントの減少量をゼロにするステータス異常

ATBカウントの種類	減少量をゼロにするステータス異常
待機時間	戦闘不能、石化、睡眠、ストップ状態
準備時間	石化、睡眠、ストップ状態
ステータス異常(睡眠、混乱、バーサク、ストップ状態以外)の持続時間	睡眠、ストップ状態
毒状態でダメージを受ける間隔	ストップ状態
リジェネ状態で回復する間隔	ストップ状態
死の宣告状態のカウントダウンの間隔	ストップ状態

✱ATBカウントの減りかたの例(ATBスピード「はやい」の場合)

待機時間のATBカウント14000をセット

↓ 1／30秒経過(ATBカウントが120減少)

累計1／30秒経過　残りATBカウント13880

↓ 1／30秒経過(ATBカウントが120減少)

累計2／30秒経過　残りATBカウント13760

↓ 114／30秒経過(ATBカウントが120×114減少)

累計116／30秒経過　残りATBカウント80

↓ 1／30秒経過(ATBカウントが120減少)

累計117／30秒経過　残りATBカウント0　待機時間終了

待機時間＆準備時間の性質

待機時間＆準備時間のATBカウントの最大の特徴は、「ATBゲージ」という形で目に見えること。カウントが減少していく（＝ゲージがたまっていく）様子を、右下のようにおおまかに確認できるのだ。ただし、表示されるATBゲージは、下記の条件を満たすものに限定されるので注意。なお、セットされる待機時間＆準備時間のATBカウントの量は、行動者のすばやさと、行動に設定された待機係数＆準備係数から決まる（下記の式を参照）。

＊表示されるATBゲージの条件

残りATBカウントが24000以下の、キャラクターの待機時間＆準備時間

＊ATBゲージの見かた

セットされたATBカウントの量

1575 MP 91

減少したATBカウントの量　残りATBカウントの量

＊セットされる待機時間＆準備時間のATBカウントの算出方法

10000×待機（準備）係数÷（すばやさ＋1）

※小数点以下切り捨て
※待機時間にかぎり、100000以上になった場合は99999に変更
※準備時間を短くするアビリティの効果を受ける場合、準備係数から効果のぶんを引いたうえで計算する

例 すばやさ49のカンナーが、「パワーショット」（待機係数80）を実行したあとにセットされるATBカウント
10000×80÷（49＋1）＝800000÷50
＝16000

バトル開始時のATBカウント

バトル開始直後は、すべてのキャラクターとモンスターに、待機係数70のATBカウントがセットされる。ただし、残りATBカウントは下記のふたつの手順によって、ある程度減少した（＝ゲージがたまった）状態からはじまる。そのため、最初のコマンドを入力可能になるまでの時間は、同じ待機係数70の行動を実行した直後よりもやや短めになるのだ。

＊残りATBカウントへの修正手順

- 手順❶ 残りATBカウントを右の表のように修正
- 手順❷ 手順❶で全員の残りATBカウントを修正したのち、そのなかでもっとも低い値の2／3を、全員の残りATBカウントから引く

※残りATBカウントがゼロ未満になることはない

＊手順❶での修正

条件	残りATBカウントへの修正
『さきがけ』を持っている	×0
先制攻撃した	×0
先制攻撃された	×（120～127）÷128
上記以外	×（32～95）÷128

特殊な攻撃によるATBカウントの変化

右記の攻撃を受けると、待機時間＆準備時間の残りATBカウントが一定量増減する（ただし、100000以上になったら99999に変更）。なお、下記の条件をひとつでも満たしている場合は、右記の攻撃によるATBカウントの増減は起こらないので注意。

＊ATBカウントの変化が起こらない条件

- 対象がディレイ効果を無効化する能力を持っていた
- 使用した攻撃の軽減手段がプロテスで、対象が物理無効状態だった
- 使用した攻撃の軽減手段がシェルで、対象が魔法無効状態だった
- 対象が無敵状態だった
- 使用した攻撃がヘイスト効果やスロウ効果を持つもので、それらの効果が発生しなかった

＊残りATBカウントを変化させる行動

行動	残りATBカウントの変化
弱ディレイ効果を持つもの	＋4000
強ディレイ効果を持つもの	＋8000
銀の砂時計、金の砂時計	×2
チョコボの尾、チョコボの羽	×1／2
『ヘイスト』（※1）、『スロウ』	×2

※1……テーヴァと、エルマ（STORY Lv.2）が使うものにかぎられる

1177 MP 91
1177 MP 91

⬆上がチョコボの尾使用直前、下が使用直後。残りATBカウント（＝ゲージの黒い部分）が半分になっていることがわかる。

キューソカイセキ【ATB】

ステータス異常に関わるATBカウント

ATBカウントはステータス異常にも密接な関わりがあり、それぞれ下記のような性質を持っている。待機時間＆準備時間のATBカウントと異なり、いずれも目に見えないため、ゼロになるまでは、現在のATBカウントの量を画面から判別することは不可能だ。なお、これらのATBカウントは、バトル中の時間が進んでいても、割りこみ能力を持たない行動(→P.469)を誰かが実行中か順番待ち中は、カウントが減少しない(睡眠、混乱、バーサク状態の持続時間をのぞく)。よって、実際にATBカウントがゼロになるまでの時間は、本来の数値からの単純計算よりも長くなることが多いのだ。

＊ステータス異常に関わるATBカウントの性質

ATBカウントの種類	セットされるATBカウントの量	ATBカウントがゼロになったときの効果	ATBカウントがセットされる状況
ステータス異常の持続時間	1500×持続時間係数	そのステータス異常が解除される	●ステータス異常が発生したとき
毒状態でダメージを受ける間隔	16000	ダメージを受ける	●ステータス異常が発生したとき ●そのATBカウント自身がゼロになったとき
リジェネ状態で回復する間隔		HPが回復する	
死の宣告状態の カウントダウンの間隔	10000	頭上の数字が1減る(数字がゼロになると戦闘不能状態になる)	

毒状態のダメージとリジェネ状態のHP回復の特殊な性質

毒状態でダメージを受ける間隔と、リジェネ状態で回復する間隔のATBカウントがセットされるときの値は、上記のとおり16000。ただし、ステータス異常が発生した直後にかぎり、このATBカウントから0～4000(ランダムで決定)がマイナスされる。そのため、複数のキャラクターやモンスターが同時に毒状態(またはリジェネ状態)になっても、まったく同時にダメージを受けたり回復したりすることはほとんどない。

ちなみに、ひとりのキャラクター(またはモンスター)に毒状態とリジェネ状態が同時に発生し、毒状態によるダメージとリジェネ状態による回復のATBカウントが同時にゼロになっても、このふたつは同時には起こらない。その場合、先に毒状態によるダメージを受けてから、1／30秒後にリジェネ状態による回復が起こるようになっている。

↑→全員に同時にリジェネ状態を発生させても、このように、回復のタイミングに少しずつズレが出る

モンスターの思考時間

モンスターには思考時間というものが設定されていて、待機時間が終了すると、今度は思考時間がはじまる。モンスターの行動は、思考時間が終了した時点で決定されるのだ。

思考時間のシステムもATBカウントと似ており、セットされたカウントがゼロになると、思考時間が終了する。ただし、カウントの減少量はATBスピードにかかわらず一定で、ヘイスト、スロウ状態の影響も受けない点がATBカウントと大きくちがう。なお、思考時間はモンスターごとに決まっているが(「FFX-2 アルティマニア」P.235～319を参照)、下記のように、セットされる量が追加される場合もある。

←戦闘不能や石化状態のためにこちらの戦力が落ちているときは、思考時間の延長という形で、モンスターの攻撃がゆるめられる

＊思考時間のカウントの減少量

1／30秒ごとに1

＊追加される思考時間のカウントの量

思考時間がはじまった瞬間の、戦闘不能または石化状態のキャラクターの人数×30(＝ひとりにつき1秒延長される)

行動順序と割りこみ

基本的に、複数の行動が同時に実行されることはない。たとえば、選択した行動(Aとする)の準備時間が、ほかの誰かの行動(Bとする)の実行中に終了した場合、Aはすぐには実行されず、「順番待ち」の状態になる。Bが終了してはじめて、Aが実行されるのだ。なお、準備時間が終了している行動が複数ある場合は、順番待ちに入った順に実行されていくことになる。ただし、例外として、ほかの誰かの行動中に同時に実行したり、すでに順番待ちに入っていた行動を無視して先に実行したりといった、「割りこみ」の能力を持つ行動も一部にはある(→P.468)。

＊順番待ちと行動順序の例

時間の流れ

ポーション　準備時間中

ポーション　準備時間中

ポーション　準備時間中

⬆全員がコマンドを入力して準備時間の途中という状況。準備時間の残りはユウナが一番短く、リュックが一番長い。

⬆最初に準備時間を終えたユウナから実行開始。あとのふたりも準備時間を終えているが、ユウナが行動中なので実行できない。

⬆ユウナの行動が終了。リュックよりも先に順番待ちに入っていたパインが実行を開始する。リュックはまだ順番待ちのまま。

＊割りこみの例

時間の流れ

ポーション　準備時間中　実行中

ポーション　準備時間中　実行中

「戦う」　コマンド入力　実行中

⬆ユウナの行動中にリュックの準備時間が終了。リュックが順番待ちに入る。パインはまだ待機時間が終わっていない。

⬆パインの待機時間が終了して、割りこみ能力を持つ「戦う」のコマンドを入力。ユウナはまだ行動中で、リュックは順番待ちのまま。

⬆パインが「戦う」を実行。先に準備時間を終えていたリュックの順番に割りこみ、ユウナと同時に行動している。

割りこみ能力を持つ行動とその性質

キャラクターが使用できるコマンドのうち、割りこみ能力を持つものは右記のとおり。いずれも準備時間がゼロで、かつ予備動作（→P.473）を必要としないため、「割りこみ能力を持たない行動が自分に対して実行されている最中にコマンドを入力する」といった特殊な状況でないかぎり（詳細は右ページを参照）、即座に実行されるのが特徴だ。

なお、割りこみ能力を持つ行動に対しては、ウェイト行動（→P.470）をのぞくすべての行動で割りこみが可能となっている（下図参照）。

＊割りこみ能力を持つコマンド

- 「戦う」（全種）
- 「まきあげる」
- 「ぶんどる」
- 「銀河天震」
- 「クイックトリガー」
- 「鉄壁」
- 「祈る」
- 「元気」
- 「逃げる」
- ガンブレイ系のアビリティ
- 新騎剣術系のアビリティ

※モンスターの行動で割りこみ能力を持つものについては、P.257〜437を参照

＊「戦う」を実行中にポーションで割りこまれるときの例

時間の流れ

コマンド入力

「戦う」

ポーション

準備時間中

実行中

↑ユウナの待機時間が終了し、「戦う」のコマンドを入力。リュックのポーション（対象は自分）は、準備時間の途中。

↑「戦う」には準備時間も予備動作もないので、即座に実行される。リュックの準備時間はまだ終わっていない。

↑リュックの準備時間が終了。「戦う」は割りこみ能力を持つ（＝ほかの行動に割りこまれる）ので、リュックも同時に行動する。

待機ゲージの蓄積がはじまらない原因は？

割りこみ能力を持つ行動（Aとする）で、何らかの行動に対して割りこんだ場合、「Aが終了する前に準備時間を終えていた行動」の実行がはじまるまでは、Aの終了後の待機時間のATBカウントが減少しない。そのため、割りこみ後、待機ゲージの蓄積がなかなかはじまらないことがあるのだ。チェインをひたすらつづけて敵を倒したい場合は、この点に注意しよう。

←敵が準備時間に入ってから攻撃しても、いずれは、割りこんだあとの待機ゲージの蓄積がはじまらなくなり、チェインがとぎれてしまう

↑テーウァが「ヘイスト」の予備動作をはじめてから、全員が「クイックトリガー」でテーヴァをいっせいに攻撃

↑「クイックトリガー」を終えるより早く「ヘイスト」の準備時間が終了していると、攻撃後に待機ゲージの蓄積がはじまらない。

↑テーウァが「ヘイスト」の実行をはじめると、ユウナたちの止まっていた待機ゲージがようやく動き出すのだ。

割りこみ能力を持たない行動の性質

左ページに記載したもの以外の行動は割りこみ能力を持っておらず、右記のような特徴がある。とくに重要なのが、割りこみ能力を持たない行動の実行中は、その対象が予備動作や実行動作などをはじめることができない点。『死の宣告』など、割りこみ能力がなくエフェクト(→P.473)の長い行動が実行されていると、その対象はつぎの行動が大幅に遅れてしまうわけだ。

また、割りこみ能力を持たない行動は、対象が起き上がり動作か実行動作を行なっている最中だと実行できない点にも注意しよう。

＊割りこみ能力を持たない行動の性質

- 割りこみ能力を持たないほかの行動と同時には実行できない
- 対象(※2)が起き上がり動作か実行動作を行なっている最中だと実行できない
- 実行中は対象(※2)が起き上がり動作、予備動作、実行動作を行なえない
- 実行中や順番待ち中はステータス異常に関するATBカウントが進まない

※2……リフレク状態で跳ね返る場合、跳ね返ったあとの対象を指す

＊「戦う」を実行中の対象にポーションを使おうとしたときの例

時間の流れ

「戦う」 ポーション

準備時間中 実行中

↑ユウナが「戦う」を実行中で、リュックはポーションを使うための準備時間中(リュックのポーションは、ユウナが対象)。

↑リュックの準備時間は終了。「戦う」は割りこみ能力を持つが、対象のユウナが実行動作中なので、まだポーションを実行できない。

↑ユウナの動作が終了したので、ユウナを対象としていたリュックのポーションが実行可能になった。

＊自分がポーションの対象になっている場合にコマンド入力したときの例

時間の流れ

ポーション ポーション

準備時間中 準備時間中

↑リュックはユウナを対象にして、ポーションを使用中。ユウナもポーションのコマンドを入力する。

↑しかし、対象にされているユウナは、コマンドを入力しても予備動作を行なえず、準備時間にも移れない。

↑リュックのポーションが終了。対象だったユウナは動けるようになり、予備動作を行なうと同時に準備時間がはじまる。

ウェイト行動とその性質

割りこみ能力を持たない行動のなかには、実行中に時間が進まなくなる(=画面右上の表示が「Wait mode」になる)ものがあり、そのような行動を「ウェイト行動」と呼ぶ。具体的なウェイト行動は、右にまとめたとおり。

ウェイト行動は、ほかの誰かが何らかの行動をしているあいだは、実行に移ることができない。たとえ、ほかの誰かが実行していたのが割りこみ能力を持つ行動だったとしても、ウェイト行動が同時に実行されるという状況はあり得ないわけだ。

なお、特殊なケースとして、ウェイト行動を実行する前から時間が進まなくなったり(下記参照)、そのあと一時的に時間が進むようになったり(右ページ参照)することもある。

←ウェイト行動には、全般的に、エフェクトが長めのものが多い。

＊実行中に時間が進まなくなる行動(=ウェイト行動)

- ドレスアップ
- 「みやぶる」
- 「斬鉄」
- 「とんずら」
- 「ゆうわく」
- 「わいろ」
- 「大乱舞」
- 「ライブラ」
- 「ヴァジュラ」
- 「ダンシングソード」
- 魔銃弾「インサニティサン」
- 魔銃弾「真夜中の叫び」
- 合成弾「アークエンジェル」
- 合成弾「ホワイトホール」
- ギャンブル「かっとばす」(アタックスロット)
- ギャンブル「アルテマ」(マジックスロット)
- ギャンブル「至高の魔石」(アイテムスロット)
- ギャンブル「聖なる魔石」(アイテムスロット)
- ギャンブル「オメデトウ!」(ランダムスロット)
- ギャンブル「真夜中の叫び」(ランダムスロット)
- ギャンブル「ダークマター」(ランダムスロット)
- 黒魔法「アルテマ」
- 白魔法「ホーリー」
- 早業「やるきをぬすむ」
- コダイゴ「おいで!」
- ギキ「あつまれ!」
- フロリー「フロリーキャリー」
- フロリー「カモン!」
- きぐるみ魔法「星から来た友人」
- 右マキナシズム「スキャン」
- 左之翼援術「看破!」
- 聖なる魔石
- 至高の魔石
- ダークマター

※モンスターのウェイト行動については、P.257~437を参照

●ウェイト行動の実行前から時間が進まなくなるケース

ウェイト行動(Aとする)の準備時間が終了したときに、誰かが何らかの行動(Bとする)を実行中だと、A、Bの対象とは無関係に、Bの終了までAは実行されない。よって、Bが終了するまで、バトル中の時間は進みつづけることになる。ただし、Bが割りこみ能力を持つ行動だった場合は例外で、Aの準備時間が終了した瞬間から、Bが終了しなくても、バトル中の時間が進まなくなるのだ。

＊「戦う」の実行中に「わいろ」の準備時間が終了したときの例

時間の流れ
「戦う」
コマンド入力
「わいろ」
準備時間中

↑ユウナが「戦う」のコマンドを入力。リュックの「わいろ」はウェイト行動だが、この時点ではまだ準備時間中なので、バトル中の時間は進んでいる

↑「わいろ」の準備時間は終わったが、ユウナが行動中なのでまだ実行できない。ただし「戦う」は割りこみ能力を持つため、この時点からバトル中の時間が進まなくなる。

↑ユウナの「戦う」が終了し、リュックが「わいろ」を実行中。なお、ユウナの待機ゲージは出現しているが、バトル中の時間が進んでいないので、ゲージは蓄積されない

＊ポーションの実行中に「わいろ」の準備時間が終了したときの例

時間の流れ

ポーション　準備時間中

「わいろ」　準備時間中

⬆ユウナのポーションの準備時間が終了。リュックの「わいろ」(ウェイト行動)は準備時間中なので、バトル中の時間は進んでいる。

⬆「わいろ」の準備時間は終わっているが、割りこみ能力を持たないポーションの実行中は、バトル中の時間が進んだまま。

⬆ユウナのポーションが終了し、リュックが「わいろ」の実行を開始。ここではじめてバトル中の時間が進まなくなる。

●一時的に時間が進むようになるケース

左ページの例のとおり、割りこみ能力を持つ行動の実行中にウェイト行動が順番待ちに入ると、その瞬間からバトル中の時間が進まなくなる。ただし、このとき、ウェイト行動の実行者が割りこみ能力を持つ行動を受け、ひるみ動作や回避動作を行なうと、その動作のあいだだけバトル中の時間が進むのだ。ひるみ動作や回避動作が終われば、時間はふたたび進まなくなる。

⬅時間が進むようになった瞬間に、敵が通常攻撃などで割りこんでくる場合もあるので要注意。

＊「わいろ」の準備時間が終了してから「戦う」を受けたときの例

時間の流れ

「戦う」　コマンド入力

「わいろ」　準備時間中

ポーション　待機時間中　コマンド入力

⬆ユウナがリュックを対象とした「戦う」を実行している最中に、リュックの「わいろ」の準備時間が終了。まだ「わいろ」は実行されないが、左ページの例と同じように、この瞬間からバトル中の時間が進まなくなる。

⬆ユウナの「戦う」を受けたことで、リュックがひるみ動作を行なう。リュックの準備時間が終わってからはバトル中の時間が進んでいなかったが、リュックのひるみ動作が終わるまでは、時間が進むようになる。

⬆パインの待機時間はリュックのひるみ動作中に終了する。そのとき入力した「戦う」を、リュックの順番に割りこんで実行中だ。リュックのひるみ動作は終わったので、時間はふたたび進まなくなっている。

キューソカイセキ【ATB】

動作の性質

キャラクターやモンスターが行動するときの動作は、大きく右記の6種類にわけられる。選択した行動ごとに、行なう動作の種類や流れが異なるほか(下図参照)、特定の状況でしか行なわない動作(ひるみ動作など)もあるのだ。また、動作によっては、行動の実行や予備動作を開始するまでの時間などを変化させるものもある。動作がもたらす影響についても、よく理解しておきたい。

＊動作の分類

- 待機動作
- 起き上がり動作
- 予備動作
- 実行動作
- ひるみ動作
- 回避動作

＊行動ごとの動作の流れ

「戦う」(近)など
待機動作 → 実行動作(移動あり) → 待機動作

「祈る」など
待機動作(通常)→ 実行動作(移動なし) → 待機動作
待機動作(うずくまり)→ 起き上がり動作 → 実行動作(移動なし) → 待機動作

黒魔法系のアビリティなど
待機動作(通常)→ 予備動作 → 実行動作 → 待機動作
待機動作(うずくまり)→ 起き上がり動作 → 予備動作 → 実行動作 → 待機動作

●待機動作

待機動作とは、いわゆる「何もしていない」状態で行なっている動作のこと。右下の表のような3種類があり、ほかの動作をはじめるまで、動作をループさせつづけるのが特徴だ。

なお、モンスターが待機動作を行なっているときと、キャラクターがダンスの待機動作を行なっているときは、1ループぶんの動作が終わるまで、待機時間や思考時間が終了しても行動可能にならない。そのため、待機時間や思考時間が終わっているにもかかわらず、行動可能になるまでに多少の時間がかかる場合があるのだ。

⬅ダンス系のアビリティ使用後は、待機ゲージが満タンになっても、まだコマンドを入力できないことがよくある

＊待機動作の種類

種類	行なう状況
通常	下記以外
うずくまり	スペシャルドレスでないキャラクターまたは一部のモンスターが、ピンチ状態(残りHPが最大HPの1/3未満)か、睡眠、沈黙、暗闇状態のいずれかのとき
ダンス	ダンス系のアビリティを使用してから待機時間が終了するまで(待機時間終了時にループが終わっていなければ、そのループが終わるまで)

＊ダンス中の動作の例

開始／終了

●起き上がり動作

うずくまりの待機動作を行なっていたキャラクターが、右下のいずれかの行動を行なう場合、予備動作や実行動作の前に、起き上がり動作が必要になる。この動作にかかる時間は、キャラクターやドレスによる差が大きい。たとえば、パインの黒魔導士(10／30秒)と、ユウナの歌姫(105／30秒)では、10倍以上の開きがあるのだ。

ちなみに、ウェイト行動(→P.470)の場合は、起き上がり動作がはじまった時点から、バトル中の時間が進まなくなる。

＊起き上がり動作が必要な行動

- ●予備動作がある行動
- ●実行動作に移動をともなわない行動

●予備動作

予備動作とは、呪文を唱える、懐のアイテムを探るといった、行動の準備のための動作のこと。たとえ準備時間を終えていても、予備動作を終えるまでは、実行動作に移ることができない。また、早業系のアビリティなど、準備時間がなくても予備動作を必要とする行動もある。

●実行動作

剣や杖を振るなどの、実際に行動を行なうときの動作を「実行動作」と呼ぶ。行動を「実行する」とは、実行動作がはじまってからのことを指すと考えていい。なお、敵の近くへ駆け寄る、剣を振ったあと跳びのくといった、行動時のフィールド内の移動も、この実行動作に含まれる。

●ひるみ動作

特定の攻撃を食らうと、ひるみ動作を行なうことがある。ひるみ動作の性質は下記のとおり。なお、右記の状況ではひるみ動作を行なわない。

＊ひるみ動作の性質

- ●それまで行なっていた動作を中断させ、最初からやり直させる(一部例外あり)
- ●動作中に再度HPにダメージを受けるとチェインが成立する
- ●動作中は攻撃を回避できない(「回避カウンター」を持っている場合をのぞく)
- ●動作中は待機時間＆準備時間のATBカウントの減少量が半分になる
- ●動作中はほかの動作に移れない(再度ひるみ動作を行なうことはある)

＊ひるみ動作を行なわない状況

- ●ストップ状態のとき
- ●特定の行動の実行動作中(※3)

※3……予備動作中からひるみ動作を行なわない場合もある

⬅チェインを成立させてひるみ動作を行なわせつづければ、ダメージを与えるだけでなく、行動を封じることにもなる

●回避動作

回避動作とは、その名のとおり、特定の攻撃を回避したときに行なう動作のこと。ひるみ動作と同じく、それまでの動作を中断させて、最初からやり直させる性質を持つ。ただし、至近距離で背を向けていた相手が向きを変えて攻撃してきた場合など、回避動作を行なわない状況もある。

■Ⅱ 動作時のエフェクト

黒魔法「ファイア」の炎や、ポーションを使ったときの光など、実行者の身体の動き以外での、行動に付随する視覚的な変化を「エフェクト」と呼ぶ。ほとんどの行動で、エフェクトは実行動作の途中からはじまるが、剣技「フレイムタン」など、実行動作とほぼ同時にはじまるものもある。なお、エフェクトは実行者自身の動きではないので、動作が中断されてもエフェクトは中断されない。

⬅エフェクトがはじまったあとなら、ひるみ動作を行なっても、そのエフェクトをともなう実行動作をやり直さずにすむ。

■Ⅱ 行動終了のタイミング

実行した行動が終了すると、待機時間のATBカウントがセットされる(待機時間がない場合は行動可能になる)。この「行動が終了する」タイミングは行動ごとに異なるが(下の写真を参照)、右記の瞬間が目安になるだろう。なお、割りこみ能力を持つ行動には、行動終了後も実行動作が少しのあいだつづくものが多い。

＊行動終了のタイミングの目安

行動の種類	行動終了のタイミング
割りこみ能力を持つ行動	[illegible]やM[illegible]などが表示された一瞬前
割りこみ能力を持たない行動	エフェクトが終了したとき
ウェイト行動	[illegible]

↑「戦う」(割りこみ能力を持つ)の場合、対象に剣が当たる寸前には、もう待機時間のATBカウントがセットされている

↑「フレイムタン」(割りこみ能力を持たない)の場合、エフェクトが短めなので、跳びのく途中でつぎのコマンドを入力可能になる

↑「パワーブレイク」(割りこみ能力を持たない)の場合、エフェクトが長く、跳びのいてからしばらくはつぎのコマンドを入力不能

■Ⅱ 連続して行動するときの時間の進みかた

割りこみ能力を持たない行動がふたつ以上つづけて実行される状況でも、両者が完全に連続するわけではない。ひとつ目の行動とふたつ目の行動のあいだには、1／30秒だけ誰も行動していない時間があり、全員の待機時間＆準備時間のATBカウントが、1／30秒ぶんだけ減少しているのだ。ただし、この合間の1／30秒間では、ステータス異常に関わるATBカウント(睡眠、混乱、バーサク状態の持続時間をのぞく)は減少しない。

←ウェイト行動が連続して実行されるときに画面右上を見ていると、一瞬だけ「Active mode」の表示になることが確認できる

シンラ君の解析査定　解答編

Q1 すばやさ69のキャラクターが「戦う」([illegible]数70)を実行した。待機時間が[illegible]秒後？(ATBスピードは「はやい」)

A1 2[illegible]

[illegible]

＊すばやさ69、待機係数70でのATBカウント

10000×70÷(69+1)＝10000

Q2 [illegible]、すばやさ49のときの半分になるのは、すばやさがいくつのとき？

A2 [illegible]

[illegible]

＊ATBカウントを半分にするためのすばやさの算出方法

基準となるすばやさ×2+1

キューソカイセキ 6

空間

今作のバトルには、ATBによる「時間」に加え、バトルフィールド内の「空間」という要素が導入されている。これまでの「FF」シリーズにはない新たな概念を理解し、バトル中のあらゆる状況で有利に立ちまわれるようになろう。

シンラ君の解析査定

P.479

Q1 「戦う」(攻撃手段はブロデス)で敵の真横から攻撃した場合、与えるダメージ量は2倍になる？

HINT ダメージ量が2倍になる角度は決められていない。

Q2 対象に背を向けた状態で行動を実行することはあり得る？

HINT いつ向きを変えるかの問題だし。

バトルフィールドの広さと形状

エンカウントが発生すると画面が切りかわり、「バトルフィールド」と呼ばれる場所で戦うことになる。バトルフィールドはエンカウントが発生したエリアやマップによって見た目が異なるほか、広さにもちがいがあるのだ(右下の表を参照)。バトルフィールドを一見すると、壁などの障害物がある場所まで無制限に動けそうに思えるが、実際に移動できる範囲は見た目ほど広くはない。

←写真の赤いラインがバトルフィールドの外周。このライン上に目に見えない壁があり、それより外には出られない。

*バトルフィールドの広さ

半径1.8～6.8mの円形
※ユウナの身長を162cmとして換算

*場所ごとのバトルフィールドの広さの例

場所	半径
13-1 ナギ平原・南部	6.8m
アンダーベベル・隠された迷宮	6.8m
16-7 異界の核	6.8m
1-8 ビサイド島・村への坂	6.0m
6-1 ジョゼ街道	5.8m
2-5 キーリカの森	5.8m
12-6 ベベル宮・試練の間(下層)	5.8m
6-8 ジョゼ寺院・試練の間	4.8m
2-13 キーリカ寺院・試練の間	4.8m
8-9 ルブランのアジト・ひみつエリア	3.8m
1-20 ビサイド寺院・祈り子の間	2.8m
3-3 ルカ・3番ポート	1.8m

バトルフィールド内の高低

マキナマズルの「ヴァジュラ」の実行動作や、ルブランたちの「アディオスハリケーン」のエフェクトなどを見ればわかるように、バトルフィールドには高さの概念もある。しかし、蜂種族や巨鳥種族など、空を飛んでいるモンスターが相手でも、「高いところにいるために攻撃が届かない」ということはない(ターレットに特定の攻撃しか届かないのは高さのためではなく、そういう特別な設定がされているから)。空間内の位置関係は平面でとらえ、高低差は見た目だけの変化と考えよう。

←モンスターが高く舞い上がったときに、低い位置で武器を振る攻撃を行なっても、ちゃんと命中する。

立ち位置

バトルの参加者がバトルフィールド内に立っている位置は、バトルの状況により変化していく(まったく移動しないモンスターもいる)。位置関係に応じて、背後からの攻撃を受けるかどうか(→P.478)や、範囲攻撃を受けるかどうか(→P.479)などが決まるのだ。また、モンスターが攻撃を行なうときは、「一番遠くにいる者を狙う」など、位置関係によって対象を決めることもある。

←バトル開始時の立ち位置は中央付近だが、こまかい位置はランダムで決まる。

＊立ち位置が変更されるときの例

A 移動をともなう行動を実行したとき

2跳びのく
1駆け寄る

実行時に対象の近くまで駆け寄り、最後に跳びのいて距離を取る。立ち位置が変わる状況としてはポピュラーで、バトル中頻繁に見かけることになる。

■移動をともなうアビリティの例

- 『戦う』(近)
- 『わいろ』
- 『ぬすむ』
- 剣技系のアビリティ

B 回避動作を行なったとき

攻撃
回避

キャラクターやモンスターが特定の攻撃を回避するときは、跳びのく動作(回避動作)をとる。ただし、状況によっては回避動作をとらない場合もある。

■回避動作を行なわせる攻撃の例

- 通常攻撃(一部をのぞく)
- 『マインドピーク』
- 『テイルスマッシュ』
- 『ポイズンニードル』

C 誰かとぶつかったとき

移動先
重い
進路がズレる
移動
軽い

移動先
押されて動く
軽い
移動
重い

すべてのキャラクターやモンスター(調教士のペットやヨウジンボウが連れているダイゴロウも含む)には重さが設定されており、バトルフィールド内を移動している者が別の誰かにぶつかると、基本的には重いほうが軽いほうを押しのける形になる。なお、両者の重さにあまり差がない場合、移動している側が止まっている側を押しのけることが多い。また、キャラクターの場合、ドレスによっても微妙に重さが変化する。

D 特定の攻撃を受けたとき

ヴェグナガン(コア)の『メメント・モリ』を受けると、キャラクターの立ち位置がランダムに変化する(左図参照)。このほか、バラライの『不動掌』など、対象を後方へ押し動かす攻撃も一部にはある。

■使用後に対象の立ち位置を変更する攻撃の例

- 『メメント・モリ』
- 『不動掌』

身体の向き

バトルにおいては、立ち位置だけでなく、向いている方向も重要。基本的に、キャラクターやモンスターは自分の行動の対象のほうを向くが、向きを変えるタイミングによっては、対象のいるほうを向かずに行動する場合もある。キャラクターやモンスターが向きを変える具体的な状況は、右の表のとおり。白魔導士などのドレスは、味方のほうを向いて行動する機会が増えるので、背後からの攻撃(→P.478)には十分注意しよう。

＊バトル開始時の身体の向き

ランダムで下記ⒶⒷのどちらかになる

Ⓐ相手陣営のいずれか1体のほうを向く

キャラクターならモンスターたちのいずれか、モンスターならユウナたちのいずれかのほうを向いた状態で、バトルがはじまる。どちらの場合も、近くにいる者のほうを向く確率が高い

Ⓑ相手陣営のいずれか2体のあいだを向く

相手陣営に複数のキャラクター(モンスター)がいる場合、いずれか1体のほうを向いているとはかぎらず、それらのうち2体のあいだ(角度はランダム)を向いていることもある。

△……キャラクター　▲……モンスター　⇡……向き

←モンスターが予備動作をはじめたときの向きによって、狙われているのが誰かを判断できる

＊身体の向きが変わる状況と新しい向き

状況	新しい向き
予備動作を開始する	対象の方向
特定の行動を実行する	対象の方向
回避動作を行なう	攻撃してきた相手の方向
ごく一部の特定の攻撃を受ける	攻撃してきた相手の方向

※アニマなど、向きを変えないモンスターもいる

＊身体の向きが変わるときの例

❶バトル開始

たとえば、バトル開始時の立ち位置と向きが左図の状況だった場合。ユウナとリュックがモンスターのほうを向き、モンスターはユウナのほうを向いている。

❷ユウナがリュックにポーションを使用するための予備動作を開始

ユウナがポーションの予備動作を開始。それと同時に、対象であるリュックのほうへと向きを変える。

❸ユウナがモンスターの攻撃を回避

ユウナが回避動作を行ないながら敵の攻撃を回避。モンスターから離れる方向へ移動するとともに、攻撃してきたモンスターのほうへと向きを変える。

❹回避動作後、ユウナが予備動作を再開

回避動作を終えたユウナは、ふたたびポーションの予備動作を開始。それにともない、リュックのほうへと向きを変える。

←攻撃を食らった場合は、その攻撃がバラライの「不動掌」など、ごく一部の例外でないかぎり、向きを変えない

対象が全体の場合の身体の向き

全体を対象とした行動の予備動作(または実行動作)を開始するときには、下の図のように、すべての対象の中心となる地点を向く。これは、キャラクターのいずれかが味方全員を対象にした行動を行なうときも同様だ。つまり、その場合は、必然的に「自分以外のふたりの中間地点」を向くことになる。

＊対象が全体のときの身体の向きの例

△……キャラクター
▲……モンスター
⇡……向き
|……ふたりのキャラクターを結ぶ仮想上の線
|……ふたりのキャラクターの中点と、ほかのひとりのキャラクターを結ぶ仮想上の線

←範囲攻撃(→P.479)を使用するときも、身体の向きは全体を対象にしたときと同じ。

背後からの攻撃

「軽減手段がプロテス」の攻撃を対象の背後から命中させた場合、与えるダメージ量は通常の2倍になる(→P.458)。立ち位置と身体の向きの双方がうまく当てはまれば、背後からの攻撃を成立させて、大ダメージを与えることが可能になるのだ。

なお、ここで言う「背後」とは、単純に真うしろだけではなく、下図のような角度の範囲を指していることも覚えておきたい。

←モンスターの身体が大きい場合、モンスター自身の身体がジャマで背後にまわりにくいことが多い

＊背後からの攻撃になる場合とならない場合

背後からの攻撃にならないゾーン
対象の前方225°(真正面に対して左右それぞれ112.5°)より内側の範囲からの攻撃は、背後からの攻撃にならず、ダメージ量は増えない

※角度は、対象の身体の中心を基準にしたもの

225°

135°

正面の方向

背後からの攻撃になるゾーン
対象のうしろ側135°以内の範囲から攻撃すれば、背後からの攻撃が成立する

正面から攻撃

←ダメージ量は通常どおり。敵の攻撃はできるだけ正面から受けるようにしたい

背後から攻撃

←ダメージ量は2倍になる。敵が背中を見せたら、すかさず攻撃しよう

「正面」の定義

基本的に、キャラクターやモンスターが向いている方向(＝正面)は、見た目での身体の向きと同じ。ただし、一部のモンスターや、特定のドレスになっている一部のキャラクターの場合、身体の向きと「正面」にズレがある。それらのキャラクターやモンスターの「正面」を知りたいなら、身体の向きを変えた直後の体勢で判断するといい。たとえば、敵の攻撃を回避した直後は、その敵と向かい合っている側が「正面」になる。

←戦士や調教士のときのパインは相手に背中を見せて立つが、その場合は背中側が「正面」になる

←「プロテス」「リフレク」などを使い、バリアが出る方向を見て正面を判断するという方法もある

バトルボイス

キャラクターや一部の敵は、バトル中に全部で800以上のボイスをしゃべる。いずれのボイスも、ひとりひとりの性格が反映された、個性的なものばかりだ。これらのボイスを聞くのも、バトルの楽しみのひとつと言えるだろう。

シンラ君の解析査定

P.4[illegible]

Q1 ユウナたち全員の最大HPが9999で、ユウナの残りHPが1000、リュックの残りHPが999、パインの残りHPが9999という状況でバトルに勝った。パインがしゃべる勝利ボイスのグループは「余裕」「平常」「危機」のうちどれになる?

HINT キャラクター個人の残りHPによってしゃべるかどうかが変わるのは、「余裕」と「平常」のボイスだけだし。

バトルボイスの種類と性質

バトルボイスとは、その名のとおり、バトル中にキャラクターや敵がしゃべるボイスのこと。キャラクターのバトルボイスは、しゃべるタイミングによって、おおまかに下記の8種類にわけられる(敵のボイスについてはP.486を参照)。また、各ボイスは「基本」「汎用」「バトル限定」のいずれかのタイプに属しており、タイプごとに左下の表のような特徴を持っているのだ。

ちなみに、バトルボイスのなかには、複数のキャラクターが順に(あるいは同時に)しゃべったりするものもある。

＊キャラクターのバトルボイスの種類

種類	タイプ		
	基本	汎用	バトル限定
Ⓐバトル開始ボイス	×	○	○
Ⓑドレスアップボイス	×	○	×
Ⓒアビリティ実行直前ボイス	×	○	×
Ⓓアビリティ実行中ボイス	○	○	×
Ⓔアビリティ実行結果ボイス	×	○	×
Ⓕひるみボイス	○	×	×
Ⓖ勝利ボイス	×	○	○
Ⓗ全滅ボイス	×	○	×

※○……ある、×……ない

＊タイプごとの特徴

タイプ	特徴
基本	下記の「共通条件」さえ満たしていれば、どのバトルでもしゃべる
汎用	右の表の「汎用ボイス禁止バトル」以外でのみしゃべる
バトル限定	特定のバトルでのみしゃべる

＊汎用ボイス禁止バトル

STORY Lv.	該当するバトル
2	はじめて12-10アンダーベベル・封印施設(上層)に到着してから、STORY Lv.2をコンプリートするまでのすべてのバトル
3	ミッションM【旅行公司の安全を確保せよ!】でのすべてのバトル
3	ガリク=ロンゾ+ロンゾ若衆×1~2とのバトル
3	ヨウジンボウとのバトル
3	ビサイド寺院でのすべてのバトル
3	キーリカ寺院でのすべてのバトル
3	12-21アンダーベベル・大深度エリアでヌージたちの密会を見た直後のモルボルとのバトル
3	ジョゼ寺院でのすべてのバトル
5	ヨウジンボウとのバトル
5	5-5キノコ岩街道・封印の洞窟でのすべてのバトル
5	聖ベベル廟での固定エンカウントのバトル
5	シヴァとのバトル
5	ラグ+ドグ+マグとのバトル
5	アニマとのバトル
5	16-8ヴェグナガンでのすべてのバトル

バトルボイスをしゃべるための基本的な条件

バトルボイスをしゃべるには、右下の条件をすべて満たしていなければならない。満たしていない条件があるキャラクターは、基本的にバトルボイスをしゃべることができないのだ。

複数のキャラクターがしゃべるボイスが選ばれた場合は、その全員が条件を満たしている必要がある。条件を満たしていないキャラクターがひとりでもいると、そのボイスは誰もしゃべらなくなってしまう。

＊バトルボイスをしゃべる「共通条件」

- バトルに参加している
- 戦闘不能、石化、睡眠、沈黙、ストップ状態になっていない

バトルボイスの決まりかた

どのボイスをしゃべるか(しゃべらないか)が決まるまでの手順は、ボイスの種類ごとに異なる。その手順は、勝利ボイスのように複雑なものから、ひるみボイスのように単純なものまでさまざまだ。以降では、ボイスの種類別に、ボイスをしゃべるまでの具体的な判定の手順を解説していく。

Ⓐバトル開始ボイスの決まりかた

ユウナたちは、バトルがはじまった直後にボイスをしゃべることがある。このときのボイスが決まるまでの手順は下記のとおり。ユウナたちの状況は、「3人の残りHPの合計が最大HPの合計の何%か」によって「余裕」と「危機」のふたつのグループに分類され、バトル開始時の状況に応じて、しゃべるボイスが変化する(または何もしゃべらない)ようになっているのだ。

***バトル開始ボイスが決まるまでの手順**

バトル限定ボイスがある?
ある
該当するボイスが選ばれる
選ばれたボイスをしゃべるキャラクターのなかに「共通条件」を満たしていない者がいる?
いる
しゃべらない
いない
選ばれたボイスをしゃべる
ない
確率による分岐
1/4
3/4
しゃべらない
ユウナたちの残りHPの合計は最大HPの合計の何%?
70%より大きい
状況が「余裕」に決まる
40%より大きく70%以下
しゃべらない
40%以下
状況が「危機」に決まる
確率による分岐
3/4
確率による分岐
3/8
候補者がユウナになる
3/8
候補者がリュックになる
2/8
候補者がパインになる
1/4
確率による分岐
2/7
候補者がユウナ+リュックになる
2/7
候補者がユウナ+パインになる
2/7
候補者がリュック+パインになる
1/7
候補者がユウナ+リュック+パインになる
候補者のなかに、「共通条件」を満たしていない者がいる?
いる
いない
該当する状況の、候補者のボイスのなかから、ランダムでひとつが選ばれる
該当する状況は何?
「余裕」
候補者のなかに、自分の残りHPが最大HPの34%未満の者がいる?
いる
いない
モンスターに先制攻撃された?
された
されていない
「危機」
バトルの種類は?
汎用ボイス禁止バトル
しゃべらない
汎用ボイス禁止バトル以外
選ばれたボイスをしゃべる

Ⓑドレスアップボイスの決まりかた

バトル中にドレスアップを終えると、ドレスアップ後のドレスに応じたボイスをしゃべることがある。各ドレスのボイスには「初回」と「2回目以降」のふたつのグループがあり、下記の手順でどのボイスをしゃべるかが決まるのだ。

なお、そのドレスへのはじめてのドレスアップが汎用ボイス禁止バトルで行なわれると、そのドレスの「初回」のボイスは聞けなくなってしまう(下図参照)。ただし、『強くてニューゲーム』では、「クリア前にそれぞれのドレスアップボイスが選ばれたかどうか」は引き継がれない。つまり、クリア前に「初回」のボイスを聞き逃しても、『強くてニューゲーム』なら、改めて「初回」のボイスを聞くチャンスができるわけだ。

⬅そのドレスへの初のドレスアップ時に沈黙状態になっている場合、また「初回」のボイスを聞くことは可能。

➡手っ取り早くすべてのドレスアップボイスを聞くには、コンフィグでドレスアップを「OFF」にし、何度もドレスアップするのがベストだ。

＊ドレスアップボイスが決まるまでの手順

- ドレスアップ前のドレスは何？
  - スペシャルドレス → しゃべらない
  - スペシャルドレス以外 → ドレスアップしたキャラクターの、そのドレスの「初回」のボイスが選ばれたことがある？(※1)
    - ある → ドレスアップしたのは誰？
      - ユウナかリュック → 確率による分岐
        - 1/3 → ドレスアップしたキャラクターが「共通条件」を満たしている？
        - 2/3 → しゃべらない
      - パイン → 確率による分岐
        - 1/4 → ドレスアップしたキャラクターが「共通条件」を満たしている？
        - 3/4 → しゃべらない
      - ドレスアップしたキャラクターが「共通条件」を満たしている？
        - 満たしている → ドレスアップしたキャラクターの、その[illegible]から、ランダムでひとつが選ばれる → バトルの種類は？
        - 満たしていない → しゃべらない
    - ない → ドレスアップしたキャラクターが「共通条件」を満たしている？
      - 満たしている → ドレスアップしたキャラクターの、そのドレスの「初回」のボイスが選ばれる(※2) → バトルの種類は？
      - 満たしていない → しゃべらない
- バトルの種類は？
  - 汎用ボイス禁止バトル → しゃべらない
  - 汎用ボイス禁止バトル以外 → 選ばれたボイスをしゃべる

※1……ユウナがガンナー、リュックがシーフ、パインが戦士にドレスアップした場合は、「初回」のボイスが存在しないため、この手順をつねに「ある」ものとして進める

※2……ミッション❶【リザルトプレート奪還作戦！】でのルフラン(ルカ)とのバトルで、ユウナが歌姫にドレスアップしたときのみ、ボイスが選ばれずにしゃべらないことがある

©アビリティ実行直前ボイスの決まりかた

割りこみ能力を持たない行動（→P.469）やウェイト行動（→P.470）を、特定の相手を対象にして選択していた場合、そのアビリティを実行する直前にボイスをしゃべることがある。なお、使用したアビリティがリフレク状態で反射される場合、ボイスをしゃべるかどうかは、反射される前の対象で決まるので、カンちがいのないように。

しゃべるボイスは、アビリティの系統ごとに決まっている場合が多い。ただし、系統がちがっていても同じボイスをしゃべったり、同じ系統でも別のボイスをしゃべったりするケースもあるのだ。同じボイスをしゃべるアビリティのグループわけは、下の表のとおりとなっている。

←魔銃弾「ホワイトウィンド」など、最初にカーソルが出るのと反対側の対象に使用しないとボイスをしゃべらないアビリティもある。

*アビリティ実行直前ボイスが決まるまでの手順

アビリティの使用者は誰？
- ユウナかリュック → 確率による分岐
  - 1/3 → アビリティの使用者が「共通条件」を満たしている？
  - 2/3 → しゃべらない
- パイン → 確率による分岐
  - 1/4 → アビリティの使用者が「共通条件」を満たしている？
  - 3/4 → しゃべらない

アビリティの使用者が「共通条件」を満たしている？
- 満たしている → アビリティの対象は適切？
- 満たしていない → しゃべらない

アビリティの対象は適切？
- 適切 → そのアビリティの、使用者のボイスのなかから、ランダムでひとつが選ばれる → バトルの種類は？
- 適切でない → しゃべらない

バトルの種類は？
- 汎用ボイス禁止バトル → しゃべらない
- 汎用ボイス禁止バトル以外 → 選ばれたボイスをしゃべる

*同じボイスをしゃべるアビリティのグループわけ

グループ	該当するアビリティ
直接攻撃	「恐怖」、剣技系、奥義系（「無双」「堂々」「一新」「疾風」以外）、妖術「クラヒテ」「バイオ」「死の宣告」「デス」「暗黒の空」、あばれる系（「かっとばす」以外）、きぐるみ魔法「モグビィーム」「星から来た友人」、きぐるみ剣法系、マキナシズム「ショックウェーブ」「ショックストーム」
間接攻撃	「MP吸収」、妖術「ブライン」「サイレス」「スリプル」「アスピル」「ドレイン」「コンフュ」「ブレイク」、きぐるみ魔法「パワーイレイサー」「アーマーイレイサー」「マジックイレイサー」「メンタルイレイサー」「スピードイレイサー」
回復	白魔法「ケアル」「ケアルラ」「ケアルガ」「レイズ」「アレイズ」、きぐるみ魔法「モグアレイズ」「モグケアルジャ」「モグアレイズジャ」「モグチャージ」
援護	白魔法「リジェネ」「エスナ」「デスペル」「ヘイスト」「ヘイスガ」「シェル」「プロテス」「リフレク」、ギャンブル「おすそわけ」、きぐるみ魔法「モグケアル」「モグリジェネ」「モグウォール」「モグリジェネジャ」「モグウォールジャ」
炎魔法	黒魔法「ファイア」「ファイラ」「ファイガ」、きぐるみ魔法「ケットファイア」、フロラ魔法「ヒート乱舞」
氷魔法	黒魔法「ブリザド」「ブリザラ」「ブリザガ」、きぐるみ魔法「ケットブリザド」、フロラ魔法「アイス乱舞」
雷魔法	黒魔法「サンダー」「サンダラ」「サンダガ」、きぐるみ魔法「ケットサンダー」、フロラ魔法「エレキ乱舞」
水魔法	黒魔法「ウォータ」「ウォタラ」「ウォタガ」、きぐるみ魔法「ケットウォータ」、フロラ魔法「アクア乱舞」
フレア魔法	黒魔法「フレア」、フロラ魔法「フレア乱舞」
調査	「みやぶる」「ライブラ」
ギル消費	「銭投げ」「わいろ」
ダイス	ギャンブル「トゥーダイス」「フォーダイス」
コダイゴ（攻撃）	コダイゴ「火炎コダイゴ」「氷結コダイゴ」「電撃コダイゴ」「激流コダイゴ」「コダイゴキャノン」「コダイゴの宣告」「神聖コダイゴ」
ギキ（ステータス異常）	ギキ「めかくしギキ」「だまらせギキ」「おこらせギキ」「いじわるギキ」
ギキ（盗み）	ギキ「ぶんどりギキ」「ちゃっかりギキ」
フロリー（攻撃）	フロリー「フロリーポイズン」「フロリーストーン」「フロリーデス」

Ⓓ アビリティ実行中ボイスの決まりかた

『戦う』やうた系のアビリティを実行すると、実行中にボイスをしゃべることがある(『ぬすむ』や早業系のアビリティのボイスも実行中にしゃべるが、これらの場合、ボイスが決まるまでの手順はアビリティ実行直前ボイスと同じ)。『戦う』のボイスは、自分のドレスや敵の残りHPなどによって変化するのが特徴だ。

なお、キャラクターとドレスが下記の組み合わせの場合、『戦う』と同じような動作を行なうアビリティ(『ぶんどる』や剣技系など)の実行中にも、『戦う』のボイスをしゃべることがある。

＊『戦う』で同じボイスをしゃべるドレスのグループわけ

グループ	ボイスが同じドレス
近接	戦士、サムライ、ダークナイト、歌姫、シーフ、きぐるみ士、マキナマズル、斬騎王
[illegible]	ガンナー、魔銃士、アイテムシューター、黒魔導士、白魔導士、ギャンブラー、フロラフルル
ペット	調教士

＊『戦う』のボイスを『戦う』以外でもしゃべる組み合わせ

キャラクター	ドレス
ユウナ	ダークナイト、バーサーカー
リュック	バーサーカー
パイン	(なし)

＊『戦う』のボイスが決まるまでの手順

確率による分岐
2/5 → 『戦う』の使用者が「共通条件」を満たしている?
3/5 → しゃべらない
『戦う』の使用者が「共通条件」を満たしている?
満たしている → 『戦う』の対象は誰?
満たしていない → しゃべらない
『戦う』の対象は誰?
敵 → 対象の残りHPは最大HPの何%?
味方 → しゃべらない
対象の残りHPは最大HPの何%?
10%以上 → ドレスのグループに該当[illegible]ボイスが選ばれる(※3)
10%未満 → 『戦う』(トドメ)の、使用者の[illegible]ムでひとつが選ばれる
バトルの種類は?
汎用ボイス禁止バトル → 選ばれたボイスのタイプは?
汎用ボイス禁止バトル以外 → 選ばれたボイスをしゃべる
選ばれたボイスのタイプは?
基本 → 選ばれたボイスをしゃべる
汎用 → しゃべらない

※うた系の場合、アビリティの使用者が「共通条件」を満たしてさえいれば、ランダムで選ばれたひとつをかならずしゃべる
※3……『戦う』(トドメ)の、使用者のボイスのなかから、ランダムでひとつが選ばれることもある

Ⓔ アビリティ実行結果ボイスの決まりかた

場合によっては、アビリティの実行を終えた直後にもボイスをしゃべる(しゃべる確率はアビリティ実行中ボイスと同じ)。ただし、このボイスをしゃべるアビリティは、『戦う』か、『戦う』と同じような動作を行なうアビリティだけだ。

アビリティ実行結果ボイスには「トドメ」と「ミス」のふたつのグループがある。「トドメ」のボイスは、チョコボ以外の敵にトドメを刺し、かつ敵が全滅していないときにしかしゃべらない。一方、「ミス」のボイスは、攻撃を回避されたり無効化されたときや、味方を攻撃したときにしゃべることが多い。また、複数のキャラクターが同じ相手にアビリティを実行していて、誰かひとりがトドメを刺すと、同じ相手を攻撃中だった別のキャラクターが「トドメ」のボイスをしゃべることもある。

ちなみに、すべてのアビリティ実行結果ボイスはタイプが「汎用」なので、汎用ボイス禁止バトルでしゃべることはない。

←基本的にはトドメを刺せば「トドメ」のボイスを、ミスをすれば「ミス」のボイスをしゃべる

Ⓕ ひるみボイスの決まりかた

バトルボイスには、ひるみ動作(→P.473)を行なうときにしゃべるものもある。ひるみボイスは受けたダメージ量によって「被害軽度」「被害重度」のグループにわけられており、それぞれちがったボイスをしゃべるのだ。

ひるみボイスをしゃべる条件は、「共通条件」を満たしていることのみ。ひるみ動作を行なったときには、基本的にかならずしゃべるわけだ。ただし、何らかの行動を実行する直前だったり、ほかのボイスをしゃべっている最中だったりといった一部の状況では、しゃべらないこともある。

＊ひるみボイスのグループ

グループ	受けたダメージ量
被害軽度	最大HPの20%未満
被害重度	最大HPの20%以上

※ダメージを複数回与える攻撃を受けた場合、1発ごとのダメージ量で判定

Ⓖ勝利ボイスの決まりかた

ユウナたちがバトルに勝ったときにボイスをしゃべることも少なくない。勝利ボイスが決まるまでの手順は、バトル開始ボイスのそれと似ているが、「戦闘不能または石化状態のキャラクターがいるかどうか」の判定があるなど、いくつかの点でちがいがある。また、「余裕」と「危機」に加え、「平常」というグループも存在するのが特徴だ。

ちなみに、候補者がひとりのときの「余裕」のボイスは、ドレスによって、しゃべるものとしゃべらないものが決められている。

＊勝利ボイスが決まるまでの手順

バトル限定ボイスがある?
ある
該当するボイスが選ばれる
選ばれたボイスをしゃべるキャラクターのなかに「共通条件」を満たしていない者がいる?(※4)
いる
しゃべらない
いない
選ばれたボイスをしゃべる
ない
確率による分岐
1／3
2／3
しゃべらない
ユウナたちの残りHPの合計は最大HPの合計の何%?
70%より大きい
状況が「余裕」に決まる
40%より大きく70%以下
状況が「平常」に決まる
40%以下
状況が「危機」に決まる
確率による分岐
3／4
確率による分岐
3／8
候補者がユウナになる
3／8
候補者がリュックになる
2／8
候補者がパインになる
1／4
確率による分岐
1／3
候補者がユウナ＋リュックになる
1／3
候補者がユウナ＋パインになる
1／3
候補者がリュック＋パインになる
候補者のなかに、「共通条件」を満たしていない者がいる?
いる
いない
該当する状況の、候補者のボイスのなかから、ランダムでひとつが選ばれる(※5)
該当する状況は何?
「余裕」か「平常」
候補者のなかに、自分の残りHPが最大HPの34%未満の者がいる?
いる
いない
ユウナたち3人のうち、誰かひとりでも戦闘不能または石化状態のキャラクターがいる?
いる
いない
「危機」
バトルの種類は?
汎用ボイス禁止バトル
しゃべらない
汎用ボイス禁止バトル以外
選ばれたボイスをしゃべる

※4……「共通条件」を満たしていないキャラクターがいてもしゃべるボイスもある(→P.497〜498)
※5……候補者がひとりの場合は、選ばれるボイスがドレスによって制限される

Ⓗ全滅ボイスの決まりかた

ユウナたちは、全滅してゲームオーバーになったときにもボイスをしゃべる。このときのボイスが決まるまでの手順には確率による分岐がなく、条件を満たしていればかならずしゃべるのだ。

全滅ボイスの最大の特徴は、戦闘不能状態でもしゃべること。それ以外の「共通条件」を満たしていないとしゃべらない点はほかのボイスと同じだ。ただし、睡眠、沈黙、ストップ状態は、ボイスをしゃべらないことが決まる前に戦闘不能状態によって解除される場合があり（ストップ状態は確実に解除）、そのときはボイスをしゃべる。

なお、全体攻撃をされたときに、それぞれのキャラクターがダメージを受けるタイミングには、ごくわずかながら差がある。全体攻撃で複数のキャラクターが戦闘不能状態になった場合、「最後に戦闘不能状態になったキャラクター」は、そのわずかな差によって決まるのだ。

←最後のキャラクターが石化状態になる（＝戦闘不能状態になっていない）と、別のキャラクターが全滅ボイスをしゃべる。

✱全滅ボイスが決まるまでの手順

- バトルフィールドに以下のいずれかの敵がいる？
  - ●ウノー ●サノー ●ルブラン ●バラライ ●エ[illegible]（STORY [illegible]） ●ガ[illegible] ●シ[illegible]
  - いる → その敵が「共通条件」を満たしている？
    - 満たしている → その敵の、ユウナたちが全滅したときのボイスが選ばれる → 選ばれたボイスを敵がしゃべる
    - 満たしていない → しゃべらない
  - いない → 候補者が「そのバトル中に最後に戦闘不能状態になったキャラクター」になる → 候補者が「共通条件」を満たしている？
    - 満たしている → 候補者の全滅ボイスのなかから、ランダムでひとつが選ばれる → バトルの種類は？
      - 汎用ボイス禁止バトル → しゃべらない
      - 汎用ボイス禁止バトル以外 → 選ばれたボイスをしゃべる
    - 満たしていない → しゃべらない

■Ⅱ ユウナたち以外のバトルボイス

ルブラン一味やバラライなど、人間や、それに近い姿をした敵は、バトルボイスをしゃべることがある。ボイスをしゃべるおもなタイミングは、攻撃の実行直前と、ユウナたちが全滅したときだ。ボイスをしゃべるための「共通条件」はキャラクターのそれと変わらない。なお、P.498～499では省略したが、バトル開始時や行動実行中のかけ声、ひるみ動作を行なったときのうめき声なども、敵のボイスの一種。ただし、これらのボイスは睡眠、沈黙状態でもしゃべるという点で、ほかのボイスとは異なっている。

ちなみに、16-8ヴェグナガンでのバトルでは、ブラスカ、アーロン、ジェクト、シューインのボイスを聞けることがある。これらのボイスを聞くための具体的な条件はP.424～437を参照してほしい。

←ウノー、サノー、ルブランのボイスは何度も聞くことになるはず

➡ブラスカたちのボイスを聞けるかどうかは、おもにヴェグナガンの行動で決まる。

シンラ君の解析査定 解答編

Q1 ユウナたち全員の最大HPが9999で、ユウナの残りHPが1000、リュックの残りHPが999、パインの残りHPが9999という状態でバトルに勝った。パインがしゃべる勝利ボイスのグループは「余裕」「平常」「危機」のうちどれになる？

A1 [illegible]
[illegible]の残りHPの合計が[illegible]、つまり最大HPの合計の[illegible]％以下なので、勝利ボイスは「危機」になる。パインの自身のHPは満タンだが、「危機」のボイスは[illegible]がいくつでもしゃべる可能性があるのだ。

バトルボイスリスト

リストの見かた

バ①ル開始ボイス

◆タイプ②汎用

⑤	③キャラクター	④ボイス

◆タイプ②バトル限定

③キャラクター	④ボイス	⑥バトルの相手

ド①スアップボイス

◆タイプ②汎用

⑦ドレス	③キャラクター	⑧	④ボイス

ア①リティ実行直前ボイス

ア①リティ実行中ボイス

◆タイプ②基本

⑨アビリティ	③キャラクター	⑩	④ボイス

ア①リティ実行結果ボイス

◆タイプ②汎用

⑪	③キャラクター	⑩	④ボイス

ひ①みボイス

◆タイプ②基本

⑫被害	③キャラクター	④ボイス

全①ボイス

◆タイプ②汎用

③キャラクター	④ボイス

勝①ボイス

◆タイプ②汎用

⑤	③キャラクター	④ボイス	⑦ドレス

⑤	③キャラクター	④ボイス

◆タイプ②バトル限定

③キャラクター	④ボイス	⑥バトルの相手

敵①ボイス

◆タイプ②基本

⑬敵	④ボイス	⑭

❶**ボイスの種類**……ボイスをしゃべるタイミングによる分類。

❷**ボイスのタイプ**……ボイスをどんなバトルでしゃべるかによる分類(→P.480)。

❸**キャラクター**……ボイスをしゃべるキャラクターの名前。

❹**ボイス**……ボイスの内容。複数のキャラクターがしゃべる場合はボイスごとにキャラクターの名前も併記している。

❺**状況**……最大HPと残りHPから判定されるユウナたちの状況(→P.481、485)。

❻**バトルの相手**……バトル限定ボイスをしゃべるときのバトルの相手。

❼**ドレス**……そのボイスをしゃべるドレス。

❽**回数**……いままでにそのドレスのドレスアップボイスが選ばれた回数。

❾**アビリティ**……そのボイスをしゃべるアビリティや、アビリティのグループ名(→P.483)。

❿**対象**……そのボイスをしゃべるための、アビリティの適切な対象。それぞれの意味は以下のとおり。

- ●敵…対象が敵のときのみしゃべる
- ●味方…対象が味方(自分も含む)のときのみしゃべる
- ●仲間…対象に自分以外の味方が含まれているときのみしゃべる
- ●自分…対象が自分のときのみしゃべる
- ●味全…対象が味方全体のときのみしゃべる
- ●不問…対象が誰であってもしゃべる

⓫**結果**……アビリティを実行した結果による分類。

⓬**被害**……ひるみ動作を行なったときのダメージ量による分類(→P.484)。

⓭**敵**……ボイスをしゃべる敵の名前。画面に表示される名前が同じ敵(たとえば、バラライ(ベベル)とバラライ(幻光体)など)は区別していない。

⓮**ボイスをしゃべる状況**……そのボイスをしゃべるおもな状況。

バトル開始ボイス

◆タイプ 汎用

状況	キャラクター	ボイス
余裕	ユウナ	やりますか
余裕	ユウナ	余裕かな
余裕	ユウナ	カモメ団、よろしく!
余裕	ユウナ	こんにちは
余裕	リュック	カツッとやっちゃうよ!
余裕	リュック	楽勝楽勝!
余裕	リュック	燃えてきたよー
余裕	リュック	まっかせなさい
余裕	パイン	運のないヤツら
余裕	パイン	シメてやる
余裕	パイン	かかってきなさい
余裕	パイン	さて、と
余裕	ユウナ＋リュック	リュック:片づけちゃうかー! ユウナ:ぱっぱとね
余裕	ユウナ＋リュック	ユウナ:カモメ団、いきまーす! リュック:はい、いきまーす!
余裕	ユウナ＋リュック	リュック:ミッション ユウナ:スタート!
余裕	ユウナ＋リュック	リュック:負ける気がしないねぇ ユウナ:だね
余裕	ユウナ＋リュック	リュック:気合は? ユウナ:充実!
余裕	ユウナ＋リュック	ユウナ:ひとひねり、だね リュック:半ひねりでじゅーぶん
余裕	ユウナ＋パイン	ユウナ:楽勝? パイン:それじゃつまらない
余裕	ユウナ＋パイン	パイン:ユウナ、頼む ユウナ:あ、サボる?
余裕	ユウナ＋パイン	ユウナ:ヒシビシいくっす パイン:いい心がけ
余裕	ユウナ＋パイン	ユウナ:油断しないで! パイン:誰が
余裕	ユウナ＋パイン	パイン:まかせろ ユウナ:私も調子いいんだけどな
余裕	ユウナ＋パイン	パイン:かかってきな ユウナ:マネできないな……
余裕	リュック＋パイン	リュック:これは楽勝! パイン:どうだか
余裕	リュック＋パイン	リュック:逃がさないからねー パイン:余裕だな
余裕	リュック＋パイン	パイン:軽い相手だ リュック:ははーっ
余裕	リュック＋パイン	リュック:パイン先生、おまかせ パイン:ふざけるな
余裕	リュック＋パイン	リュック:カツンとかますよー パイン:……かます?
余裕	リュック＋パイン	リュック:あたしひとりでも余裕だね! パイン:まかせた リュック:ええー!?

状況	キャラクター	ボイス
余裕	ユウナ＋リュック＋パイン	リュック:そっこー終わらせよう! ユウナ:記録に挑戦? パイン:いいけどさ
余裕	ユウナ＋リュック＋パイン	リュック:こりゃ余裕かな? パイン:戦えばわかるさ ユウナ:ま、やってみますか
余裕	ユウナ＋リュック＋パイン	ユウナ:行くぞー! リュック:お、やる気だね パイン:……無理があるな
余裕	ユウナ＋リュック＋パイン	パイン:休んでよっかな リュック:冗談! ユウナ:頼りにしてます!
余裕	ユウナ＋リュック＋パイン	パイン:軽いな ユウナ:どうかなぁ リュック:とにかくやってみよう!
余裕	ユウナ＋リュック＋パイン	ユウナ&リュック:ユ・リ・パ参上! パイン:……参上
危機	ユウナ	みんな、がんばろう
危機	ユウナ	あきらめないで
危機	ユウナ	大丈夫、きっと勝てる
危機	ユウナ	ぜ、全然へっちゃら
危機	リュック	メガピンチだよ……
危機	リュック	これ、マズくない?
危機	リュック	ありえない……
危機	リュック	どーすればいいんだろう……
危機	パイン	キツいな、これは
危機	パイン	なんとかなるか?
危機	パイン	やるしか、ないか……
危機	パイン	さてさて……
危機	ユウナ＋リュック	ユウナ:マズイよね…… リュック:やっぱいよね……
危機	ユウナ＋リュック	ユウナ:合言葉は? リュック:せいいっぱいがんばろっか
危機	ユウナ＋リュック	ユウナ:なんとかなるよね? リュック:どうだかねー
危機	ユウナ＋リュック	リュック:逃げちゃう? ユウナ:そうする?
危機	ユウナ＋リュック	リュック:ラクしたいなー ユウナ:気が合うねぇ
危機	ユウナ＋リュック	リュック:当たって砕ける? ユウナ:それはちょっと……
危機	ユウナ＋パイン	パイン:負けそうだって思ってないか? ユウナ:どうしてバレるかなぁ
危機	ユウナ＋パイン	パイン:安心しろって、私がついてる ユウナ:すんごい自信
危機	ユウナ＋パイン	パイン:勝てる気がしないな ユウナ:うわ、最悪
危機	ユウナ＋パイン	ユウナ:じつはこの敵、弱いとか パイン:かなり強敵

状況	キャラクター	ボイス
危機	ユウナ＋パイン	ユウナ：なんとかなりそう？ パイン：ユウナしだいかな
		ユウナ：やってみる！ パイン：あてにしてるよ
	リュック＋パイン	リュック：やだよぉもうー パイン：ヒースカうるさい
		リュック：これ、キヒしくない？ パイン：燃えるだろ
		リュック：少し休もうよー パイン：そのうちな
		パイン：キヒしいかもな リュック：マジ？
		パイン：アセるなよ リュック：よけいアセるよー
		パイン：まだいけるな リュック：ウソでしょー？

状況	キャラクター	ボイス
危機	ユウナ＋リュック＋パイン	リュック：キヒしいねぇ パイン：だから？ ユウナ：キヒしいなぁ
		リュック：ここはひとます…… ユウナ：逃げちゃう？ パイン：お好きに
		ユウナ：キツいっすね…… リュック：ほんと パイン：勝てば笑い話さ
		ユウナ：ふっ…… リュック：はぁ…… パイン：気が滅入るって
		パイン：疲れたな リュック：パインも？ ユウナ：みんなそうなの？
		パイン：身ぶるいするな リュック：ピンチ好きだよね ユウナ：……ヘンなの パイン：何？

◆タイプ バトル限定

キャラクター	ボイス	バトルの相手
リュック	シャマぁ！	ミッション1【リザルトプレート奪還作戦！】での男戦闘員や女戦闘員（※1）
リュック	どいてよ！	
パイン	うるさい	
ユウナ	ニセモノ、どこ？	ウノー（ルカ）＋サノー（ルカ）
パイン	何度目だっけ	ウノー（カカセト遺跡）＋サノー（カカセト遺跡）＋ルブラン（カカセト遺跡）
リュック	うわ、のたくってる	ミッション2【ルブラン一味と競争！】でサノーがけしかけてくる、男戦闘員×2＋ヘヒマシンカン×2
パイン	イヤな形た……	ミッション2【ルブラン一味と競争！】でのホリスパイダー
ユウナ	試練だね……	ミッション3【ワッカを探せ！】でのフレイムドラゴン
ユウナ	これはまた……	ミッション4【お宝スフィアゲット！】での秘宝のカーディアン
リュック	よーし、分解しちゃうよー！	ミッション5【すんごいスフィアを奪え！】でのゼロ式機士
パイン	毎度ご苦労様、と	ウノー（ジョゼ街道）＋サノー（ジョゼ街道）＋特級女戦闘員
ユウナ	どろぼう、勝負ー！	ウノー（アジト最後）＋サノー（アジト最後）＋ルブラン（アジト最後）
ユウナ	どういうこと!?	バラライ（ヘヘル）
パイン	ユウナ、やるんだ！	バハムート
ユウナ	……ごめん	ヴァルファーレ
リュック	どうして？	イフリート
ユウナ	……お久しぶりです	ヨウジンボウ
リュック	とんでもないよ、これ……	イクシオン
パイン	ご立派だよ	ミッション16【魔物のお客はお断り！】でのサラマンテル
ユウナ	あなたも……	シヴァ
ユウナ	みんな……	ラク＋ドグ＋マク
ユウナ	……すみません	アニマ
ユウナ＋リュック＋パイン	ユウナ：とりあえず リュック：ジャマな尻尾を パイン：ぶっツノす！	ヴェクナカン（尻尾）
	パイン：ルブランたちにはキツい相手だな リュック：あいつらにかわって ユウナ：カモメ団、参上！	ヴェクナカン（脚）＋ターレットA＋ターレットB＋ターレットC

※1……3/5の確率でしゃべることになり、しゃべる場合は3つのうちいずれかひとつが選ばれる

キャラクター	ボイス	バトルの相手
ユウナ ＋ リュック ＋ パイン	ユウナ：大きいね…… リュック：てっぺんまできたー！ パイン：少しは緊張してくれ	ウェクナガン（コア）＋ブルワークR＋ブルワークL
ユウナ ＋ リュック ＋ パイン	ユウナ：シューイン！ パイン：すべての終わりだと…… リュック：冗談じゃないっての！	ウェクナガン（頭）＋リダウトR＋リダウトL
ユウナ ＋ リュック ＋ パイン	リュック：なんでわかってくれないのさー！ パイン：だめだ　心を閉ざしてる ユウナ：もうやめて、シューイン！	シューイン

ドレスアップボイス

◆タイプ 汎用

ドレス	キャラクター	回数	ボイス
ガンナー	ユウナ	2回目以降	狙った相手は逃がさないっ！
			どこにだって当たっちゃうんだから！
			ムダな抵抗はやめなさい！
	リュック	初回	こーいう武器ならまかせなさい　ヒンパン[illegible]放すよー
		2回目以降	アルベドじこみの早撃ちだよっ！
			バカスカ撃ちまくっちゃうよー！
			弾はたっぷりあるんだよねー
	パイン	初回	いまからおまえは敵じゃない　撃たれるだけの標的だ
		2回目以降	どこへ逃げても弾のエジキさ
			風穴開けてやる
			で、マトになりたいのは？
魔銃士	ユウナ	初回	魔物の技を覚えて使う、変幻自在の銃使い！
		2回目以降	この弾丸に魔力をこめて……
			魔物の力を集めて放つ！
			魔銃よ、ほえろ！
	リュック	初回	すんごい大技 出してみな？　覚えて使っちゃうからさ
		2回目以降	ただの鉄砲じゃないんだよねー
			どんな魔物も逃がさないよー！
			魔物の力、いただくよっ！
	パイン	初回	こいつは魔力をむさぼる銃だ　おまえの技を見せてくれ
		2回目以降	弱点、撃ち抜いてやるよ
			魔弾の射手、参上
			魔物狩りの時間だ
アイテムシューター	ユウナ	初回	飛び道具なら私にまかせて　アイテム乱れ撃ち！
		2回目以降	こうなったら大盤振る舞い！
			とっておき、奮発します！
			ムダ撃ちはできないね
	リュック	初回	おぉ！　このカッコなんか、アルベドっぽくない？
		2回目以降	アルベド印のアイテムいくよー
			アイテムだったらあたしの出番！
			もったいないけど撃ちまくりっ！
	パイン	初回	アイテムの出し惜しみはナシだ　好きなだけお見舞いしてやるよ
		2回目以降	ムダづかいしたい気分なんだ
			何をぶっ放してやろうか？
			使ったぶんは取り返す

ドレス	キャラクター	回数	ボイス
戦士	ユウナ	初回	剣の技で鎧袖一触　立ちふさがるなら切りくずします
		2回目以降	私が切り開くよ！
			力だけじゃないんだから！
			この剣にかけて……
	リュック	初回	切った張ったの勝負だね　すんごい攻撃　お見舞いだー
		2回目以降	さーて斬りこむかー！
			かかってきなさいっ！
			燃えてきたよー！
	パイン	2回目以降	守りを固めてもムダさ
			剣だけあれば十分だ
			切り抜けてやるって
サムライ	ユウナ	初回	すんごい刀で一騎当千！　ユウナ、いざ参ります！
		2回目以降	一刀両断、いきます！
			活殺自在、参ります！
			快刀乱麻、切り抜けます！
	リュック	初回	チャンバラ名人 ここに見参！　ジャマするとブッた斬るよー
		2回目以降	やぁやぁやぁ！
			いざ、真剣勝負！
			みね打ちなんてできないからね
	パイン	初回	そんなに斬られたいのか　望みどおりに、刀のサビだ
		2回目以降	誰だろうと討ち取ってやるよ
			まっぷたつになりたいか？
			寄らば斬るぞ、と
ダークナイト	ユウナ	初回	影を背負って戦えば、苦しみだって力に変わる！
		2回目以降	いまわしき影の力、きたれ！
			命を傷つける力……だけど！
			闇は私の敵じゃない
	リュック	初回	ごっついヨロイはダテじゃぁないよ
		2回目以降	なんか悪役って感じ？
			いまのうちに祈れー
			とっとと逃げたほうがいいんじゃない？
	パイン	初回	私は闇を味方につけた　はむかうヤツは容赦しない
		2回目以降	暗闇で眠りな
			夜の底に落ちろ
			影の力、使いこなしてやる

ドレス	キャラクター	回数	ボイス
バーサーカー	ユウナ	初回	こうなったら、攻めて攻めて攻めまくり!
		2回目以降	速攻でたたんじゃいます!
			キレちゃってもいい?
			かみついたって勝つんだから!
	リュック	初回	かじってひっかいてホッコホコだね
		2回目以降	手出しするとケガじゃすまないよ
			あばれまくっていいんだよね
			かぁーっておたけび上げたくなるね
	パイン	初回	わかってるよな カケラも手加減しないから
		2回目以降	火がついたら止まらないよ
			かかってくるなら、そのつもりで
			なりふりかまうのはやめだ
歌姫	ユウナ	初回	照れてる場合じゃないよね、うん
		2回目以降	楽しまないとソンかな
			身体が勝手に動くんだよなぁ
			ユウナ、歌って踊ります!
	リュック	初回	あたしにマイク持たせたら絶対離さないよー
		2回目以降	ようこそ、あたしのライブへ!
			イヤでも聞いてもらうからね!
			まぁ、見ててちょうだいな
	パイン	初回	ぬるいヤツは置いていく 気合入れてかかってきな
		2回目以降	絶頂まで連れてってやるよ
			こういう勝負もアリってことさ
			歌って踊るだけで、いいのか?
黒魔導士	ユウナ	初回	あふれる魔力で魔法の嵐!
		2回目以降	4大属性、魔力集中!
			黒魔法、炸裂します!
			さーて、どうしようかな
	リュック	初回	魔法パワー全開で蹴散らすぞー
		2回目以降	燃える? それとも凍りつく?
			魔法使いリュック、参上
			むくいを受けてもらおうかしら
	パイン	初回	黒魔法の威力ってヤツを教育してやる
		2回目以降	世界にみなぎる力を我が手に
			身体で魔力を味わいな
			どう料理してやろうか
白魔導士	ユウナ	初回	みなぎる魔力でお助けします!
		2回目以降	守りはまかせて
			誰も死なせない
			癒しの光を……
	リュック	初回	まかせて安心、リュック印の白魔法!
		2回目以降	何でも治しちゃうからねー
			あたしがいれば大丈夫!
			んじゃ、回復担当ってことで
	パイン	初回	支えてやるけど、油断はするなよ
		2回目以降	援護にまわる。キメてくれ
			倒れる前に治してやるって
			攻撃はまかせるよ

ドレス	キャラクター	回数	ボイス
シーフ	ユウナ	初回	秘めたお宝、ちょうだいします!
		2回目以降	早業キメます!
			何でもいただきます!
			チョイチョイっといくよ
	リュック	2回目以降	かっさらっていい?
			なーにもらおっかな
			スパッといただくよー
	パイン	初回	気をつけな 奪い取るのはものだけじゃない
		2回目以降	おまえのものは私のもの、と
			おまえは何をなくすかな
			盗むだけって思うなよ
調教士	ユウナ	初回	ずっと一緒に行こう!
		2回目以降	今回もよろしく!
			どうする? やっちゃおうか
			好きなだけ引っかきまわして
	リュック	初回	かわいいコだけど、やることキツいんだよね
		2回目以降	がっつんがっつんあばれちゃえ
			このコ、イタズラ好きなんだよね
			あたしらのコンビでキメるよー!
	パイン	初回	いい目つきだな。期待してるよ
		2回目以降	おまえの獲物、見つけたか?
			さぁ、狩りのはじまりだ
			頼りにしてるよ
ギャンブラー	ユウナ	初回	勝負師ユウナ、参ります シロウトさんは手出し無用
		2回目以降	勝つも負けるも運しだい!
			イカサマなしで、勝負!
			まぐれ当たりもあるかもね
	リュック	初回	命を賭けた大博打 どう? 燃えてくるでしょ?
		2回目以降	さーて、遊んでこっか!
			お楽しみは、これから!
			貧乏くじ引きたい?
	パイン	初回	ただの遊びと思うなよ。こいつは命のやりとりだ
		2回目以降	運試しをしようか
			私のゲームにつきあいな
			何を賭けてもらおうか
きぐるみ士	ユウナ	初回	これで戦うってのも、どうかと思うけど
		2回目以降	慣れてきたかも
			これでも本気なんだから!
			あつい……
	リュック	初回	あのさ、すんごい重いんだけど
		2回目以降	笑ってられるのもいまのうちだよ!
			なーんか迫力ないんだよね……
			うう。重い
	パイン	初回	頼むから、何も言うな
		2回目以降	笑ったらシメるぞ
			見た目で判断するなよ
			もう、ヤケだ
フロラフルル	ユウナ	初回	抑え切れない力なら、思い切り解き放つのみ!
		2回目以降	ふたりのぶんまでやっちゃうよ!
			こうなったら、とことんやります!
			後悔したって遅いんだから!

ドレス	キャラクター	回数	ボイス
マキナマズル	リュック	初回	スーパー攻撃モード、発動！
		2回目以降	究極攻撃、開始ー！
			ひっどい目に遭わしたる！
			あたしにまかせてちょうだいな！

ドレス	キャラクター	回数	ボイス
斬騎王	パイン	初回	私たちにケンカを売ったのがまちがいだったな
		2回目以降	切り刻んでほしい、と
			命乞いの時間だ
			見逃してやるほどアマくない

アビリティ実行直前ボイス

◆タイプ 汎用

アビリティ	キャラクター	対象	ボイス
直接攻撃	ユウナ	敵	一気にキメますっ！
			なんとかしなきゃ
			これでおしまいっ！
			ガツッといくよ！
			私にまかせて！
			ケリをつけるよ
	リュック	敵	ひっさーつ！
			めっちゃ痛いよー
			これはどうかなー？
			手加減ナシっ！
			とっておきのいっちゃうよ
			どっか飛んでっちゃえ！
	パイン	敵	受けてみな
			おまえ強かったよ
			吹っ飛べ
			ジャマくさいな
			逃げる時間をやったのにさ
			こいつを見たらお別れだ
あばれる〔かっとばす〕	ユウナ	敵	世界の果てまで飛んでけ！
			あっち行ってよ！
			これでサヨナラ！
	リュック	敵	よっしゃ！　かっとばすかー
			飛ばし屋リュック参上！
			いってらっしゃーい！
	パイン	敵	出直してきな
			どこまで飛べるか楽しみだろ？
			ブッ飛ぶ準備はできたか
『斬鉄』	ユウナ	敵	……斬鉄剣！
			ユウナ、参ります
			ひと太刀でキメる！
	リュック	敵	一撃、必殺！
			スパッといくよ！
			切れ味最高だよー
	パイン	敵	気がついたら終わってるさ
			お命、ちょうだい
			この剣、見切れるか
『暗黒』	ユウナ	敵	キツいんだよなぁ、これ
			痛みよ、刃に！
			この苦しみと引きかえに……
『暗黒』	リュック	敵	こっちも痛いんだからね
			痛いの飛んでけ！
			ガマンガマン、と
	パイン	敵	痛みわけってヤツか？
			手段は選んでられないか
			命がけだな
魔銃弾系	ユウナ	敵	解き放つのは、魔物の力……
			ふつうの弾じゃないんだな
			魔物の技は何でもアリ！
	リュック	敵	弾にもいろいろあるんだよね
			こんな技、見たことある？
			覚えた技はこっちのもの
	パイン	敵	使えるものは何でも使うさ
			何が飛び出すか、当ててみな
			鉛玉だと思ってるだろ
退治弾系	ユウナ	敵	うまく効いてよ
			弱点はこの弾！
			たぶん、これが効くはず
	リュック	敵	この弾、嫌いだったよね
			こいつにはこの弾だね
			アルベド印の特製だよ！
	パイン	敵	おまえのための弾丸だ
			弱みを突かせてもらう
			どういう弾かは、食らえばわかる
『大乱舞』	ユウナ	敵	何もかも吹き飛ばします！
			一瞬で終わらせる！
			魔力集中……発動！
『ヴァジュラ』	リュック	敵	どっかーんとぶっ放すか！
			3・2・1・ゼロ！
			もう止まんないんだよねー
マキナシズム系（※2）	リュック	敵	発射準備、完了！
			目標、ロックオン！
			ターゲット、確認！
『ダンシングソード』	パイン	敵	おまえが弱いわけじゃないさ
			運がなかったな
			生き残ったらほめてやる
間接攻撃	ユウナ	敵	ごめんね
			ちょっとラクさせてね
			好きにさせないから！

※2……『ショックウェーブ』『ショックストーム』をのぞく

キューソカイセキ【バトルボイス】

アビリティ	キャラクター	対象	ボイス
間接攻撃	リュック	敵	これが効くんだよね
			キッツいのいくよー
			もう許してやんないから！
	パイン	敵	これで互角だ
			調子に乗るなよ
			反撃開始っと
『ぬすむ』＊3	ユウナ	敵	何持ってる？
			いただきます
			スカはやだなぁ
	リュック	敵	ケチケチしないでさ
			腕の見せどころだね
			チョイチョイっとね！
	パイン	敵	ひんむいてやる
			隠したってムダ
			先に謝っとこうか？
早業系 ＊3 ＊4	ユウナ	敵	何もらおっかな
			ちょうだいします！
			油断大敵！
	リュック	敵	何でも取っちゃうよー
			盗めないものはないんだよね
			何狙ってると思う？
	パイン	敵	盗むのはものだけじゃない
			悪いね、いただくよ
			かっぱらうのは得意でさ
『ゆうわく』	ユウナ	敵	引っかかってね
			うまくいくかな
			緊張するなぁ、もう
	リュック	敵	これでどうよ！
			めったに見れないよー
			コロッといくよ
	パイン	敵	こんなのは？
			こう、か？
			ま、やってみるさ
回復	ユウナ	仲間	元気出して
			大丈夫？
			回復するよ！
			いま治すよ！
		味全	みんな、元気出して！
	リュック	仲間	ヘッコんでないでさ
			回復っ！
			はいっ！ これで元気出るよ！
			ヘロヘロしてるヒマないよー！
		味全	カモメ団、回復！
	パイン	仲間	たいした傷じゃない
			安心しろ
			まだこれからさ
			こんなもんじゃないだろ
			世話焼かすなって

アビリティ	キャラクター	対象	ボイス
白魔法『フルケア』	ユウナ	仲間	大いなる癒しを！
			まだ終わりじゃない……
			しっかりして！
	リュック	仲間	しゃきっとしゃきっと！
			これでダメージはチャラ！
			まとめて治すよー
	パイン	仲間	あきらめるのは早いって
			黙ってやられる趣味はないんだ
			完全回復だ
合成弾系	ユウナ	不問	役に立つといいけど
			えーと、あれとこれをこうして……
			うまくいきますように！
	リュック	不問	何ができるかお楽しみっ！
			いくよっ！ スペシャル必殺アイテム！
			どーんと使ってみよっか
	パイン	不問	とにかく何かはできるさ
			テキトーでいいだろ？
			しくじったらごめんな
とっておき系	ユウナ	味方	隠しといて良かった
			こんなこともあろうかと！
			使いどころだね
	リュック	味方	こいつが切り札！
			じつは持ってたんだよね
			あーあ、取っといたのに
	パイン	味方	ほら、取っておきだ
			いざってときの奥の手さ
			こんなのもあるんだ
援護	ユウナ	仲間	がんばって！
			ラクになるかな
			手堅くいくよ
	リュック	仲間	これで余裕かな
			調子上げてこう！
			勢いつけてくよー
	パイン	仲間	ほら、気張れって
			じゃ、勝ちにいこうか
			ムリはするなよ
白魔法『リレイズ』	ユウナ	仲間	約された癒しを！
			用心したほうがいいよね
			これで安心でしょ
	リュック	仲間	念のためにね
			いらないかもしんないけどさ
			転ばぬ先のリレイス！
	パイン	仲間	備えあればだ
			これで思いっ切りやれるだろ？
			堅実にいこうか
『バーサク』	ユウナ	自分	全開でいくよ！
			ユウナ、あばれます！
			……キレました
	リュック	自分	やっちゃっていい？
			暴走しちゃうよー
			何が起きても知んないからねー

✣3……実行中にしゃべる
✣4……「やるきをぬすむ」をのぞく

アビリティ	キャラクター	対象	ボイス
『バーサク』	パイン	自分	止めようなんて思うなよ
			ぶちのめすっ!
			あんまりやりたくないんだけどさ
うた系	ユウナ	味方	みんな聴いて!
			一緒に歌う?
			緊張するなぁ……
	リュック	味方	リュック歌いまーす!
			ちゃんと聴いてよね
			おっ! あたしの番だ
	パイン	味方	気合入れるか
			魂揺さぶってやる
			……やっぱ、照れるな
ダンス系	ユウナ	不問	ユウナ、いきます!
			身体、動かそう!
			ちょっと恥ずかしいんだよな
	リュック	不問	こーいうのは得意なんだ
			ほーら、のってけのってけ!
			レーッツ・ダンス
	パイン	不問	最後までついてきな
			火をつけてやるよ
			ひとりで踊らせるなよ
炎魔法	ユウナ	敵	炎よ、踊れっ!
			燃えてっ!
			熱いのいきます!
	リュック	敵	丸焼きっ!
			真っ黒コゲだね
			こんがりいこうか
	パイン	敵	熱くしてやるよ
			灰になれ
			完全燃焼だ
氷魔法	ユウナ	敵	芯まで凍えて!
			凍てつく風よ……
			……氷結!
	リュック	敵	これが冷たいんだな
			ねぇ、暑くない?
			ゾクッとするよ
	パイン	敵	うなれ、氷雪!
			冷気よ、つらぬけ
			ふるえてな
雷魔法	ユウナ	敵	電光石火!
			天の光、嵐の牙よ!
			電撃いきます!
	リュック	敵	しびれてみるー?
			落雷注意!
			慣れたら平気だって
	パイン	敵	雷鳴、とどろけ!
			つらぬけ閃光!
			天罰、落とそうか?
水魔法	ユウナ	[illegible]	一気に押し流して
			水よ、清めて!
			水の力をアマく見ないで
	リュック	[illegible]	たっぷり飲んじゃえ!
			アタマ冷やせばー?
			大波いくよー!
	パイン	敵	目を覚ませ
			少しはキレイになるかもな
			流れて消えろ
フレア魔法	ユウナ	[illegible]	無属性魔法、フレア!
			これは防げないはず!
			魔力、臨界!
	リュック	[illegible]	ガツッとフレア!
			爆破ー!
			これ、ムゾクセイってヤツでさ
	パイン	[illegible]	まともに食らえばおしまいさ
			奈落に落ちろっ!
			破滅の業火、フレア
黒魔法『アルテマ』	ユウナ	[illegible]	最大最強の魔法、アルテマ
			決着をつけます!
			光なき滅びの嵐!
	リュック	[illegible]	ア・ル・テ・マ!
			永久にさいならっ!
			トドメの一発!
	パイン	敵	極めつけの大技だ
			もう遅い……はじまるぞ
			終末の力、アルテマ
白魔法『ホーリー』	ユウナ	敵	希望の光を!
			清き光、ホーリー!
			祈りを力に……
	リュック	[illegible]	ホーリーかますよー!
			ただじゃすまない光だよ!
			聖なる力なんだってさ
	パイン	敵	はなむけに清めてやる
			おまえにはもったいないかな
			裁きの光、ホーリー
[illegible]	ユウナ	敵	調べさせてね
			弱点は、っと……
			そんなに強いの?
	リュック	[illegible]	能力どれくらい?
			情報は大事だよねー
			隠しごとはナシね
	パイン	敵	全部さらけ出せ
			取り調べだな
			で、おまえの秘密は?
ギル消費	ユウナ	敵	またかせげばいっか
			こういう使い道もアリ!
			ぱぁーっと使っちゃえ
	リュック	敵	ケチってる場合じゃないよね
			大奮発するんだから!
			もったいないけどやっちゃうよ!

アビリティ	キャラクター	対象	ボイス
ギル消費	パイン	敵	遠慮するなって
			使うなら景気よく、か
			明日から節約だな
ダイス	ユウナ	不問	一か八か、勝負!
			運試しだね
			どうなっちゃうかな……
	リュック	不問	何か出るかなー?
			ハラハラするでしょ
			いい目が出ますように
	パイン	不問	運も実力のうち、ってね
			どう転ぶかな
			悪運は強いんだけど
コタイゴ(攻撃)	ユウナ	敵	ひとあばれしたい?
			かみついちゃっていいよ
			獲物はアイツだよ!
			期待してるよ
コタイゴ『おいで!』	ユウナ	敵	友だち呼んじゃって!
			たっくさん集まるといいねぇ
			力合わせて、やっちゃえ!

アビリティ	キャラクター	対象	ボイス
ギキ(ステータス異常)	リュック	敵	やっちゃいなさーい!
			引っかきまわしといで!
			何、いいとこ見せたいのー?
ギキ(盗み)	リュック	敵	教えたとおりにやるんだよ
			かっぱらっといでー!
			ほい! いただいてよし!
ギキ『あつまれ!』	リュック	敵	よっしゃ! 全員集合!
			みんなであばれたいってわけ?
			大勢でボッコボコだね!
フロリー(ステータス異常)	パイン	敵	目にもの見せてやれ
			痛めつけてやれ
			好きにしていいぞ
フロリー『フロリーキャリー』	パイン	敵	ジャマなヤツがいる。わかるな?
			あいつ、始末してくれ
			あれが獲物さ、好きにしな
フロリー『カモン!』	パイン	敵	仲間を呼べば楽勝さ
			袋だたきでシメてやれ
			仲間とエサを取り合うなよ

アビリティ実行中ボイス

◆タイプ 基本

アビリティ	キャラクター	対象	ボイス
『戦う』(近接)	ユウナ	敵	はいっ
	リュック	敵	はっ
	パイン	敵	ふっ
『戦う』(遠距離)	ユウナ	敵	んっ
	リュック	敵	この!
	パイン	敵	ふん
『戦う』(ヘット)	ユウナ	敵	いけっ!
	リュック	敵	そりゃ!
	パイン	敵	かかれ
うた系	ユウナ	味方	(ハミングその1)
			(ハミングその2)
	リュック	味方	(ハミングその1)
			(ハミングその2)
	パイン	味方	(ハミングその1)
			(ハミングその2)

◆タイプ 汎用

アビリティ	キャラクター	対象	ボイス
『戦う』(トドメ)	ユウナ	敵	おしまい!
			それっ
			当たれっ
	リュック	敵	さいならっ!
			たー!
			命中っ
	パイン	敵	じゃあな
			ぬるいよ
			さよなら

アビリティ実行結果ボイス

◆タイプ 汎用

結果	キャラクター	対象	ボイス
トドメ	ユウナ	敵	うんっ!
	リュック	敵	よっしゃ!
	パイン	敵	ふっ

結果	キャラクター	対象	ボイス
ミス	ユウナ	不問	もうっ
			あっ
	リュック	不問	あちゃ
			やばっ
	パイン	不問	ちぃ
			あっ

ひるみボイス

◆タイプ 基本

被害	キャラクター	ボイス
被害軽度	ユウナ	んんっ
	リュック	うわ
	パイン	うっ

被害	キャラクター	ボイス
被害重度	ユウナ	ううっ!
	リュック	ひゃあ
	パイン	あうっ

勝利ボイス

◆タイプ 汎用

状況	キャラクター	ボイス	ドレス
余裕	ユウナ	軽いね	カンナー、サムライ、バーサーカー、歌姫、黒魔導士、白魔導士、シーフ、きぐるみ士
		キマった!	魔銃士、アイテムシューター、サムライ、ハーサーカー、歌姫、黒魔導士、シーフ、きぐるみ士
		やったね!	魔銃士、アイテムシューター、バーサーカー、歌姫、黒魔導士、白魔導士、シーフ、きぐるみ士
		余裕だね	ガンナー、アイテムシューター、戦士、歌姫、白魔導士、きぐるみ士、フロラフルル
		楽勝かな	ガンナー、魔銃士、戦士、サムライ、歌姫、白魔導士、きぐるみ士
		つぎ、いこっか	ガンナー、戦士、歌姫、白魔導士
		アマく見ないでね	ダークナイト、フロラフルル
		結構強いでしょ	ダークナイト、フロラフルル
		はいっ!	歌姫、白魔導士
		どう?	ダークナイト
		がんばったねぇ	調教士
		お疲れさま	調教士
		えらいえらい	調教士
		おあとがよろしいようで	ギャンブラー
		これにて終了です	ギャンブラー
		ありがとうございました	ギャンブラー
	リュック	どうよっ!	ガンナー、戦士、サムライ、バーサーカー、歌姫、黒魔導士、白魔導士、シーフ、きぐるみ士
		いぇいっ!	カンナー、サムライ、バーサーカー、歌姫、黒魔導士、白魔導士、シーフ、ギャンブラー
		よっしゃ!	ガンナー、サムライ、バーサーカー、歌姫、黒魔導士、白魔導士、シーフ、ギャンブラー
		いっちょ上がり	魔銃士、アイテムシューター、戦士、ダークナイト、黒魔導士、ギャンブラー、きぐるみ士、マキナマズル
		絶好調!	戦士、サムライ、バーサーカー、歌姫、黒魔導士、白魔導士、ギャンブラー、きぐるみ士
		お疲れさん	アイテムシューター、戦士、ダークナイト、黒魔導士、きぐるみ士、マキナマズル
		軽い軽い	魔銃士、アイテムシューター、戦士、ダークナイト、きぐるみ士
		カンペキだねぇ	魔銃士、戦士、ダークナイト、マキナマズル
		上デキ上デキ	調教士
		つねにこうありたいねぇ	調教士
		100点満点!	調教士
	パイン	こんなものさ	(調教士以外)
		ぬるいね	(シーフ、調教士、ギャンブラー以外)
		まるで遊びだ	(バーサーカー、歌姫、調教士以外)
		他愛ないな	(バーサーカー、歌姫、調教士以外)
		ザコだったな	(歌姫、シーフ、調教士、ギャンブラー以外)
		完勝、と	カンナー、魔銃士、アイテムシューター、戦士、黒魔導士、白魔導士、シーフ、ギャンブラー
		燃えたろ	ガンナー、魔銃士、戦士、歌姫、黒魔導士、白魔導士、シーフ、ギャンブラー
		もう終わりか?	ガンナー、魔銃士、戦士、黒魔導士、白魔導士
		やるじゃないか	調教士
		よくやった	調教士
		満足できた?	調教士

状況	キャラクター	ボイス
余裕	ユウナ＋リュック	ユウナ&リュック：カモメ団、楽勝！
		ユウナ&リュック：よっしゃ！
		ユウナ&リュック：お疲れっ！
	ユウナ＋パイン	ユウナ：やったね パイン：あっけないな
		ユウナ：楽勝？ パイン：当然
		ユウナ&パイン：よし！
	リュック＋パイン	パイン：運が悪かったな リュック：相手もね
		パイン：出直してきな リュック：そういうこと！
		リュック&パイン：ぬるいよ
平常	ユウナ	こんなもんよ！
		まだまだいけるね
		調子いいねぇ
		お疲れさま
	リュック	一件落着
		簡単なもんだね
		チョイチョイって感じ
		ほい、つぎつぎ！
	パイン	軽かったな
		で、つぎは？
		ふん、この程度か
		上デキかな
危機	ユウナ	あぶなかったなぁ
		ダメかと思った
		ふぅ……
		ギリギリだね……
	リュック	はー、しんど……
		つぎはラクしたいね
		うう……キツかったぁ
		死ぬかと思ったよ……
	パイン	何とかなったな
		アマく見すぎたか
		退屈はしなかったよ
		いい経験さ

状況	キャラクター	ボイス
危機	ユウナ＋リュック	リュック：あたしゃくたびれたよ ユウナ：私もねぇ
		リュック：ユウナん、平気？ ユウナ：一応
		リュック：ムチャしすぎ〜 ユウナ：やっぱり？
		ユウナ：リュック、疲れた？ リュック：限界突破しそう……
		ユウナ：ギリギリだね リュック：勝てばいいの！
		ユウナ：キツかったっすねー リュック：やばかったっすねー
	ユウナ＋パイン	パイン：大丈夫？ ユウナ：何とか
		パイン：じゃ、行こっか ユウナ：う、うん
		パイン：苦戦だったな ユウナ：楽しんだ？
		パイン：まだやれそうか？ ユウナ：もちろん
		ユウナ：ふぅ パイン：ほら、気ぃ抜かない
		ユウナ：パインがいて助かったよ パイン：それはどうも
	リュック＋パイン	パイン：いい汗かいた？ リュック：ひと休み希望……
		パイン：つぎに備えときな リュック：はーい
		リュック：誰か回復ー パイン：ご自分で
		リュック：休憩休憩休憩！ パイン：うるさい
		リュック：パインは余裕ー？ パイン：自分はどうさ
		パイン：美しくない勝利だ リュック：勝てば良ーし！

◆タイプ バトル限定

キャラクター	ボイス	バトルの相手
リュック＋パイン	リュック：よっしゃ！ パイン：よし、つぎだ	ヴェグナガン(尻尾)
ユウナ＋リュック＋パイン	リュック：脚、やっつけた!? パイン：何とかなるもんだな ユウナ：上へ行こう！	ヴェグナガン(脚)＋ターレットA＋ターレットB＋ターレットC
ユウナ＋リュック＋パイン(※5)	リュック：やっつけたー！ パイン：ふぅ ユウナ：シューインは!?	ヴェグナガン(コア)＋ブルワークR＋ブルワークL

※5……「共通条件」を満たしていないキャラクターがいても、全員がしゃべる

キャラクター	ボイス	バトルの相手
ユウナ＋リュック＋パイン（※5）	リュック：今度こそ、終わり？ パイン：やっと話せるな ユウナ：うん、伝えるよ	ヴェグナガン（頭）＋リダウトR＋リダウトL
ユウナ＋リュック＋パイン	パイン：（ため息） リュック：ユウナん ユウナ：シューイン……	シューイン

※5……「共通条件」を満たしていないキャラクターがいても、全員がしゃべる

全滅ボイス

◆タイプ 汎用

キャラクター	ボイス
ユウナ	そん……な……
	どうして……
	こんなのって……
	誰……か……
リュック	くやしい……
	……ホントに？
リュック	キビ……しい……
	あら……？
パイン	情け……ない
	冗談じゃ……ない……
	終わり……だと？
	しくじった……

敵のボイス

◆タイプ 基本

敵	ボイス	ボイスをしゃべる状況
ウノー	この攻撃はどうだぁ！	「大回転投法」「超スピン投法」を実行する直前
	命中しないはずがないっ	
	一撃必殺、お見舞いだぁ！	
	ダッ、ハッ、ハァー！	「大回転投法」「超スピン投法」「爆裂投法」「大爆裂投法」「ハグハグ」を実行する直前
	ダハハハハハ	
	ダッハハ！　あんたにきーめた！	「ハグハグ」を実行する直前
	ダハハハ！　覚悟しなー！	
	ダハハハ！　がっちり抱きしめてやるぞー！	
	お嬢ぉー！	ウノー（ルカ）が戦闘不能状態になったとき
	ダハハ！　マジ？　終わり？	ルブランがおらず、ユウナたちが全滅したとき
サノー	さらば小娘よ	「弾しぐれ」を実行する直前
	別れはいつも切ないな	
	ほーれ、何が出るかな？	「ロシアンルーレット」（A）～（E）を実行する直前
	食らってみてのお楽しみだ	
	やられたー	サノー（ルカ）が戦闘不能状態になったとき
	拍子抜けだ	ウノーとルブランがおらず、ユウナたちが全滅したとき
ルブラン	ほれ！　しっかりおし！	「気合一発」を実行する直前
	こら！　サボってんじゃないよ！	
	お熱いのをくれてやるよ	「ソニックハリセン」「ハリセンマッハ」を実行する直前
	景気よく吹っ飛びな！	
	短いつき合いだったねぇ	「アスピル」「サンダー」「ファイラ」「ブリザラ」「サンダラ」「ウォタラ」「フラインホム」「サイレスホム」を実行する直前
	これでおしまいだよ！	
	あっけないもんだねぇ……	ユウナたちが全滅したとき

敵	ボイス	ボイスをしゃべる状況
ウノー＋サノー＋ルブラン	ルブラン：おまえたち、いくよっ！ ウノー：特訓の成果だー！ サノー：特訓？　やったか？	「アティオスハリケーン」を実行する直前
	ルブラン：準備は!? ウノー：完了！ サノー：どうぞ、お嬢！	
	ルブラン：ふーっ！ ルブラン：へあああああー！ サノー：あらよっと サノー：ほれ！ ウノー：突撃ー！	「アティオスハリケーン」の実行中
エルマ	はぁああ	通常攻撃以外を実行する直前
	うらー！	
	あれ？　調子でも悪いんすか？	エルマ（STORY Lv 2）とのバトルでユウナたちが全滅したとき
ヤイバル	参りました	ヤイバルが戦闘不能状態になったとき
ルチル	見事です	ルチルが戦闘不能状態になったとき
ガリク＝ロンゾ	さらば大召喚士ユウナ……	ユウナたちが全滅したとき
バラライ	はあーっ！	「一閃」「吸収」「プチマイティガード」「サイレス」「グラビデ」「リジェネ」を実行する直前
	はあああっ！	
	落ちろ！	「不動掌」を実行する直前
	まだまだ！	「徹甲弾」を実行する直前
	すまない……	ユウナたちが全滅したとき
ギップル	よけてみな！	「ワンショットエンド」を実行する直前
	ケスれろ！	「グラインダー」を実行する直前
	フッ飛べ！	「モーターガン」を実行する直前
	んんっ！	「ポーション改」「ブラインボム」「サイレスボム」を実行する直前
	はぁああ	
ヌージ	異界で待て	通常攻撃（B）、「むさぼる閃光」を実行する直前
	さよならは言わんよ	
	ラクにしてやる	
	死ねるのは幸福だぞ？	「散りゆく極光」を実行する直前
	祈る時間はない	
	幕を引いてやろう	
トレマ	敗北はありえん	「グラビデ」「フレア」を実行する直前
	愚か者どもが	
	身のほどを知れ	
	ひれふすがよい	
	はああー	
	はさてかなえくたまえ（※6）	「メテオ」「アルテマ」を実行する直前
	すべてを超えてみせい	
	異界に落ちよ	
シューイン	ジャマするな	「スピニングカット」「ラン＆スラッシュ」「フォースレイン」を実行する直前
	あきらめろよ	
	いなくなれ！	
	消えてしまえばいい	「テラー・オブ・ザナルカンド」を実行する直前
	何もかもおしまいだ	
	1000年の絶望さ	
	誰にもオレのジャマはさせない	ユウナたちが全滅したとき

※6……「FFX」に出てくる「祈りの歌」の一節

キュウソカイセキ 8

コンプリート率

コンプリート率とは、プレイヤーが『FFX-2』の物語をどれだけ見てきたかということを表す数値。そのシステムに関するくわしい解説に加え、コンプリート率が上昇するすべてのフレーズを一挙に紹介する。

シンラ君の解析査定

Q1 あらゆる人に話しかけてゲームをクリアすれば、すべてのコンプリート率上昇フレーズが聞ける？

HINT ゲームが一本道なら聞けるけど、このゲームはそうじゃないし。

Q2 一度のプレイでコンプリート率を100%にできる？

HINT フレーズを500個以上聞く必要があるし。

コンプリート率の仕組み

コンプリート率は、ボイスデモのなかの特定のフレーズ(字幕で一度に表示されるぶんのボイスのこと)を聞くと0.2ずつ上昇していく。コンプリート率上昇フレーズは、全部で525個。ひとつ聞くと0.2上昇するので、そのうちの500個を聞けばコンプリート率が100%になるわけだ。また、コンプリート率は『強くてニューゲーム』でゲームを開始したときにも引き継がれるため、何度もプレイをくり返して少しずつ上げていくこともできるようになっている。

なお、コンプリート率は、画面上の表示では小数点以下が切り捨てられているが、実際には小数点以下の数値も計算されている。コンプリート率が100%を超えた場合は、画面表示は100%のままとなる仕組みだ。ただし、525個すべてのフレーズを聞いた場合は例外で、セーブ画面以外ではコンプリート率の表示が0%となり、コンプリート率の数値が発生条件に含まれるイベントを見られなくなってしまうので注意。

←コンプリート率は、ロケーション選択画面のほか、セーブ画面、通信スフィア選択画面などで確認できる。

コンプリート率が上がるタイミング

コンプリート率が上がるのは、キャラクターがコンプリート率上昇フレーズを話しはじめた瞬間。つまり、フレーズの先頭のひとことでも聞けば、コンプリート率は上がるのだ。なお、ボイスをスキップした場合は、やりかたにより、コンプリート率が上がるかどうかが下記のように変わる。

ボイスをスキップしたときのコンプリート率の上がりかた

●○ボタンを押してボイスをスキップする

ボイスデモが流れている最中に○ボタンを押すと、つぎのフレーズまでスキップすることができる。ボイスデモを○ボタンで飛ばしながら見たとしても、どのフレーズも一瞬は聞くことになるので、コンプリート率はかならず上がっていく。

←フレーズの先頭を聞いたこの時点で、コンプリート率は上がっている。

●シーンスキップでボイスデモをスキップする

STARTボタンを押してボイスデモを止めているときに□ボタンを押すと、そのボイスデモ自体がスキップされる(＝シーンスキップ)。スキップされた部分にコンプリート率上昇フレーズがあった場合、そのフレーズを聞けないため、コンプリート率は上がらない。

←フレーズを聞いてからシーンスキップすれば、コンプリート率は上がる。

『シンラ君の人物事典』でもコンプリート率が上がる

『シンラ君の人物事典』を閲覧したときにはゲーム中で使われているボイスが1フレーズだけ聞けるが、それらのなかにはコンプリート率上昇フレーズも含まれている。事前にそのフレーズを聞いていない場合は、『シンラ君の人物事典』で聞いてコンプリート率を上げることもできるのだ。なお、『シンラ君の人物事典』でコンプリート率上昇フレーズを聞ける項目は、右の表のとおり。

⬅ランダムで2種類のフレーズのどちらかが聞ける。目当てのフレーズでなかったら、項目を選び直そう。

★『シンラ君の人物事典』でコンプリート率上昇フレーズが聞ける項目

項目	フレーズ番号	項目	フレーズ番号
エルマ	71	バラライ(※1	112
ギップル(※1	89	バラライ(※2	274
キマリ	115	ヘクレム	145／147
サノー	23	マスター(※3)	15
レト	121	マスター(※4	396
シンラ	14	リュック(※1	10
トーブリ	91	リュック(※2)	237
トロメル	100	リン	62
ナーダラ	108	ルブラン	21
パイン(※1)	11	レン	334
パイン(※2	314	シューイン	312
バーセ	118	????(※2	220

※「フレーズ番号」は、P.502からのリストと対応しており、閲覧したときに聞けるフレーズを表す
※フレーズ番号の欄が水色のフレーズは、物語を進めるうえでかならず聞くことになるので、そのあとに「人物事典」で聞いてもコンプリート率は上がらない
※1……STORY Lv.4を開始するまで聞ける
※2……STORY Lv.4を開始したあとに聞ける
※3……STORY Lv.5の飛空艇で、アニキの告白を見るまで聞ける
※4……STORY Lv.5の飛空艇で、アニキの告白を見たあとに聞ける

『シンラ君の人物事典』の利用方法

『FFX-2』は物語が分岐するため、進めかたによっては聞けないコンプリート率上昇フレーズが存在する。しかし、上の表にあげたフレーズならば、たとえ聞き逃しても、あとで『シンラ君の人物事典』を閲覧すれば聞くことができるのだ。とくに、「コンプリート率上昇フレーズを聞くと入手条件を満たせなくなってしまうアイテム」を手に入れたいときなど(下記参照)に活用するといいだろう。

⬆ミッション開始前にトーブリと話せば、コンプリート率は上がるものの、のちにミネルバビスチェなどが入手できなくなる。

⬆そこで、トーブリに話しかける前にハイペロ族と話してから、ミッションC【輸送車を護衛!】を開始する。

⬆こうすればミネルバビスチェを入手できるうえに、のちに『シンラ君の人物事典』を閲覧してコンプリート率も上げられる。

シンラ君の解析査定 解答編

Q1 [illegible]、すべてのコンプリート率上昇フレーズが聞ける?

A1 それだけでは無理だし。

[illegible]イステモが聞けなくなったりすることがある以上、一度のプレイですべてのコンプリート率上昇フレーズを聞くことは不可能。たとえば、STORY Lv.2のビサイド島におけるビサイド・オーラカのメンバーとの会話は、すんごいスフィアを青年同盟と新エボン党のどちらに返したかによって内容がやや変化するが、それぞれに異なるコンプリート率上昇フレーズが用意されているので、いずれか片方しか聞けないのだ。

Q2 [illegible]

A2 [illegible]

一度のプレイでは、最高で502個のコンプリート率上昇フレーズを聞ける。1周目でサナルカンドエンディングを見ることも可能だ。

[illegible]

キューソカイセキ【コンプリート率】

コンプリート率上昇フレーズリスト

リストの見かた

❶No.	❷発言者	❸コンプリート率が上がるフレーズ	❹聞くための条件	❺状況
ルカ				STORY Lv.1 (OPENING)
ミッション■【リザルトプレート奪還作戦!】進行中				
1	リュック	あれ 返しなさいよ!	ゲームをスタートする	リュックは舞台に上がり、偽ユウナ(=ルブラン)に詰め寄る

❶**No.**……本書が独自につけたフレーズの通し番号。枠内の色の意味は、以下のとおり。

- ■…エンディングに到達するまでに、かならず聞くことになるフレーズ
- ■…上記に当てはまるフレーズをのぞき、すべてのミッションをコンプリートしつつエンディングに到達するうえで、かならず聞くことになるフレーズ
- □…上記のふたつの条件に当てはまらないフレーズ

❷**発言者**……フレーズを言うキャラクター。画面に「????」と表示される場合や、発言者名が表示されない場合は、実際の発言者名を( )内に表記している。

❸**コンプリート率が上がるフレーズ**……聞いたときにコンプリート率が0.2上がるセリフ。

❹**聞くための条件**……フレーズを聞くための条件。通信スフィアで聞けるフレーズについては、そのフレーズが聞ける通信スフィアの種類を、「ビサイド島-4」「マカラーニャの森(旅行公司)-1a-1」といった形で表記している。これらの表記は、「FFX-2 アルティマニア」のP.423、426～433、436～441にある通信スフィア映像LISTに対応。

❺**状況**……キャラクターがフレーズを言うときの状況。

STORY Lv.1 (OPENING)

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
ルカ				STORY Lv.1 (OPENING)
ミッション■【リザルトプレート奪還作戦!】進行中				
1	リュック	あれ 返しなさいよ!	ゲームをスタートする	リュックは舞台に上がり、偽ユウナ(=ルブラン)に詰め寄る
2	????(ルブラン)	残念 ここで終演さ	????+男戦闘員×2を倒す	偽ユウナを倒し「まだまだ踊り足りないな」と皮肉を言うパインに、偽ユウナはからかうようなセリフを吐いて逃走する
3	リュック	待て～!	2のつづき	逃げる偽ユウナを、リュックたちが追いかける
4	リュック	どこだ こらー!	3-3 3番ポートで中央付近まで進む	3番ポートまで追いかけたものの、リュックたちは偽ユウナを見失ってしまう
5	????(サノー)	こっちだよ 娘さん	4のつづき	偽ユウナを見失っていらだつリュックの前にサノーが登場する
6	????(ルブラン)	死んじまうみたいな声 出すんじゃないよ	3-3 3番ポートでウノーたちを倒す	ユ・リ・パに撃退されて叫び声をあげるウノーたちを、偽ユウナが叱咤する
7	????(ルブラン)	もう一度奪い取るだけさ!	6のつづき	「返して」と詰め寄るユウナにリザルトプレートを投げ返したあと、ルブラン(偽ユウナ)が自信ありげに宣言する
8	ルブラン	今度会ったら 泣かせてやる!	3-3 3番ポートでルブランを倒す	ユウナに負けたルブランが、負け惜しみを言いながら逃げていく
飛空艇				STORY Lv.1 (OPENING)
9	リュック	ユウナ 楽しそうだったよね～	ミッション■【リザルトプレート奪還作戦!】をコンプリートして、飛空艇にもどってくる	ルブランを倒したあとに踊りが止まらなくなったユウナの姿を、リュックが思い出す
10	リュック	楽しんでる?	0-1 ブリッジでリュックに話しかける	のんびりしていたリュックが、そばにきたユウナに声をかける
11	(ユウナ)	この子はパイン スフィアハンターの先輩……っていうか 仲間だね	0-1 ブリッジでパインに話しかける	改めてパインを見たユウナが、心のなかでパインについて語る
12	アニキ	ユウナ 俺の言葉 うまくなったか?	0-1 ブリッジでアニキに話しかける	飛空艇を操縦しているアニキが、ユウナに声をかける
13	(ユウナ)	あのね……私と もっと話したいから練習したんだって	12のつづき	アニキが共通語を覚えた理由を、ユウナが心のなかで語る

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
14	(ユウナ)	この子はシンラ君 アルベド族の天才少年!	0-1 ブリッジでシンラに話しかける	ユウナが心のなかでシンラについて語る
15	マスター	ユウナさん いらっしゃ〜い	0-3 居住区でマスターに話しかける(※1)	マスターが、ユウナにあいさつをする
16	ダチ	ガガゼトで発見された遺跡でお宝スフィア反応だ!	0-3 居住区で「カモメ団全員集合ー!」という放送を聞いたあと、0-1 ブリッジでダチに近づく	艦内放送を聞いて集まった一同に、ダチが新たなお宝スフィアの情報を告げる

ガガゼト山

STORY Lv.1 (OPENING)

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
17	(ユウナ)	死者の郷 ザナルカンドを守っていた霊峰ガガゼト	ガガゼト遺跡を訪れる	ガガゼト遺跡に向かったユウナが、心のなかでガガゼト山について語る
18	パイン&リュック	ユウナ!?	17のつづき	遺跡の足場から落ちそうになるユウナを見て、リュックとパインがあわてる
19	リュック	これじゃあ近づけないねえ	14-12 ガガゼト遺跡・上部を先へ進む	遺跡の頂上へ向かうルートが見つからず、リュックが思案する
20	アニキ	どうした? ダイジョウブか!?	14-12 ガガゼト遺跡・上部で昇降機を起動させる	昇降機に乗ったユウナたちの悲鳴を聞いたアニキが、無線で安否を尋ねる
21	ルブラン	ルブランだよっ! おぼえておきな!	14-13 ガガゼト遺跡・下部(1)を先へ進む	人の気配を感じて「誰!?」と振り返ったユウナの目の前に、ルブランが現れる
22	ルブラン	手加減してやってるのに調子に乗るんじゃないよ!	14-13 ガガゼト遺跡・下部(1)でルブランたちを倒す	カモメ団のスフィアハントを妨害しようとしたルブランたちだが、返り討ちにされて、強がりを言う
ミッション1【ルブラン一味と競争!】進行中				
23	サノー	そろそろ疲れたろ? ゆっくりしていけや!	14-13 ガガゼト遺跡・下部(1)で、14-14 ガガゼト遺跡・内部(1)への入口に近づく	追いかけてくるユウナたちを妨害しようと、サノーが部下を差し向ける
24	ルブラン	ジメジメしてるのはヤなんだよあたしは!	14-16 ガガゼト遺跡・内部(3)を途中まで進む	遺跡の頂上を目指す途中で、ルブランがウノーたちに文句を言う
25	ウノー	おまえら 歓迎してやりな!	14-17 ガガゼト遺跡・下部(2)を途中まで進む	追いかけてくるユウナたちを妨害しようと、ウノーが部下を差し向ける
26	ルブラン	じろじろ見るんじゃないよ!	制限時間内に、14-18 ガガゼト遺跡・最上部のセーブスフィア付近まで進む	足場から落ちそうになっているルブランが、強がって、自分たちをながめるユウナをどなりつける
27	リュック	やっぱり いると思ったんだよね	14-19 ガガゼト遺跡・水の広間を訪れる	遺跡の頂上に待ちかまえていたボリスパイダーを見て、リュックがつぶやく
28	ルブラン	ふん あたしにはわかるよ そのスフィアはスカだね	制限時間内に 14-18 ガガゼト遺跡・最上部のセーブスフィア付近までたどり着いている状況で、14-19 ガガゼト遺跡・水の広間でボリスパイダーを倒す	遺跡の頂上でスフィアを発見したユウナに、ルブランが負け惜しみを言う
29	リュック	アニキ! 任務完了!	14-20 ガガゼト遺跡・スフィアの間でスフィアを手に入れたあと、14-19 ガガゼト遺跡・水の広間にもどる	スフィアをゲットしたことを、リュックが飛空艇にいるアニキに報告する

※1……STORY Lv.2〜5でも聞ける

STORY Lv.1

飛空艇

STORY Lv.1

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
ミッション1【ルブラン一味と競争!】コンプリート後				
30	ダチ	ユウナが危ないってんで いきなり飛び降りやがってな	ミッション1【ルブラン一味と競争!】をコンプリートして、飛空艇にもどってくる	ガガゼト遺跡からもどってきたユウナにダチが、アニキがブリッジに倒れている理由を語る
31	ユウナ	ありがとう アニキさん	0-1 ブリッジで、シンラに話しかける前に、倒れているアニキに話しかけて「やさしくする」を選択する	ユウナを心配するあまりに飛空艇から飛び降りケガをしたアニキに、ユウナが感謝の言葉をかける
32	ユウナ	貴重なスフィア?	0-1 ブリッジでシンラに話しかけて、スフィアの映像を見る	ガガゼト遺跡で手に入れたスフィアの映像を見たユウナが、リュックたちに尋ねる
33	クラスコ	はあ はあ……揺らさないでほしいな……	クラスコを飛空艇に乗せている状況で、0-3 居住区でクラスコに話しかける(※2)	自分の居場所を探したいと飛空艇に乗りこんだクラスコだが、船酔いしてしまう

※2……STORY Lv.1でクラスコを飛空艇に乗せた場合、クラスコが飛空艇から降りるまでならSTORY Lv.2でも聞ける

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
34	オオアカ屋	オオアカ屋　よろしく！	オオアカ屋を飛空艇に乗せている状況で、0-3 居住区でオオアカ屋に話しかける ※3)	居住区で商売をはじめたオオアカ屋が、ユウナにあいさつをする
ミッション3【ワッカを探せ！】&ミッション4【お宝スフィアゲット！】コンプリート後				
[illegible]	アニキ	キヨフロワカ！　カモメタン　マミヒシユテ！（情報だ！　カモメ団、配置につけ！）	ミッション3【ワッカを探せ！】とミッション4【お宝スフィアゲット！】をコンプリートして、飛空艇にもどってくる	スフィアに関する新たな情報が手に入り、アニキが全員に号令をかける
ビサイド島　STORY Lv.1				
[illegible]	（ユウナ）	家出娘　うちへ帰る——こんな気分なのかな	1-9 全景を訪れる	ひさしぶりにビサイド村に帰ってきたユウナが、自分の心境を心のなかで語る
[illegible]	ルールー	おかえりなさい	1-12 民家（ワッカの家）でルールーに話しかける	ワッカの家を訪れたユウナに、ルールーが声をかける
[illegible]	リュック	キマリがガガゼト山で見つけたんだって	37のつづき	峠でユウナがルールーに見せたきっかけのスフィアについて、リュックが説明を加える
[illegible]	ユウナ	あれ？　ワッカさんは？	村に一泊後、1-9 全景でルールーに話しかける	ビサイド村に一泊した翌朝、ユウナがワッカの行方をルールーに尋ねる
ミッション3【ワッカを探せ！】進行中				
[illegible]	ワッカ	どうした？	1-4 洞窟でワッカに近づく	ユウナが近づいてきたことに気づき、ワッカが問いかける
[illegible]	アニキ	こちらアニキ！　ユウナは無事か？	1-4 洞窟を途中まで進む	洞窟を探索中のユウナに、アニキが無線で安否を尋ねる
[illegible]	パイン	スフィアに魔物は付き物か	1-4 洞窟でスフィアを調べる	スフィアを取ろうとしたときに現れたフレイムドラゴンを見て、パインがつぶやく
[illegible]	ワッカ	どうだった!?	1-4 洞窟で、フレイムドラゴンを倒したあとにワッカに近づく	洞窟の奥からもどってきたユウナたちに、スフィアがあったかとワッカが問いかける
[illegible]	リュック	結局なんのスフィアを探してたわけ？	43のつづき	洞窟にあったスフィアは探していたものではないと言うワッカに、リュックが問う
[illegible]	リュック	がんばってね　おとーさん	44のつづき	父親になる決意をするワッカに、リュックが励ましの言葉をかける
[illegible]	ダチ	あのな　そろそろ戻れそうか？　アニキがうるさくてかなわん	45のつづき	ユウナたちに、無線でダチが帰艦をうながす
キーリカ島　STORY Lv.1				
[illegible]	（ユウナ）	ここ　どこだと思う？　キーリカの港なんだよ	キーリカ島を訪れる	復興したキーリカについて、ユウナが心のなかで語る
48	ハルテロ	ドナ！	2-2 居住区でドナの家の入口に近づく	ドナの家から飛び出してきたハルテロが、家のなかに向かって呼びかける
49	ドナ	あーら　久しぶりね	2-3 ドナの家を訪れる	自分の家へ入ってきたユウナに、ドナが再会のあいさつをする
ミッション3【ワッカを探せ！】&ミッション4【お宝スフィアゲット！】コンプリート後				
[illegible]	ユウナ	すんごいスフィアって　どんなのかな？	2-1 船着場で、2-2 居住区へつづく通路まで進む	すんごいスフィアを探してキーリカの巷を歩く途中ユウナがはしゃぐ
[illegible]	ユウナ	みんなスフィアハンター？	2-2 居住区で門に近づく	キーリカの森の入口にできた人だかりを見て、ユウナがリュックたちに尋ねる
[illegible]	ヌージ	キーリカの寺院には　真実の歴史を記録した重要なスフィアが隠されている	51のつづき	青年同盟の人々に向かって、ヌージが演説する
[illegible]	（新エボン党員）	だから　何度も言ってるように——	2-7 キーリカ寺院・参道で階段をのぼる	スフィアを出せと要求するドナたちに対して、新エボン党員が言いわけをはじめる
[illegible]	リュック	どんなもんだ！	2-7 キーリカ寺院・参道でゼロ式機士を倒す	スフィアを奪われまいとする新エボン党員が差し向けたゼロ式機士を撃退し、リュックが勝ち誇る
ルカ　STORY Lv.1				
[illegible]	（ユウナ）	「ニセモノでした」なんて言いにくいんだよね	ルカを訪れる	コンサートを開いたのはニセモノだとも知らず、ユウナを歓迎するファンの人たちを前にして、ユウナが心境を心のなかで語る

※3……ランダムで聞ける2種類のボイスのうちのひとつ

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
ミッションA【ユウナライブの真実！】進行中				
	（ユウナ）	ここまでが大変だったんだ	55のつづき	リザルトプレート奪還作戦でリュックたちと合流したときのことを、ユウナが思い出す
	（ユウナ）	私のニセモノが開いたコンサートに潜入してリザルトプレートを取り返すって作戦	56のつづき	リュックたちと別行動していたときのことを、ユウナが思い出す
	（ユウナ）	頼まれると断れないっていうか断る前に話が終了っていうか	3-9 中央広場でコンサートを宣伝している男に話しかける	中央広場で男からコンサートの宣伝を頼まれたときのことを、ユウナが思い出す
	（ユウナ）	リュックたちから連絡もないし　どうしていいか　わからなくて――	3-9 中央広場で「ユウナ様の風船配り！」を終わらせる	リュックたちが係員に追われているのを知ったときのことを、ユウナが思い出す
60	（ユウナ）	リュック　楽しんでたよね	59のつづき（ミッションB【リザルトプレート奪還作戦！】進行中に、3-2 2番ボートでモーグリの着ぐるみを調べている状況でのみ聞ける）	リュックがモーグリの着ぐるみに近づいてきたときのことを、ユウナが思い出す
	（ユウナ）	今の私は　こういう感じ	59か60のつづき	ユウナが、いまの自分について心のなかで語る
ミッションA【ユウナライブの真実！】コンプリート後				
62	リン	これはこれはユウナ様	3-6 地下フロアAを訪れる	地下フロアに下りてきたユウナに気づき、リンが声をかける
ミヘン街道 STORY Lv.1				
63	（ユウナ）	「シン」と戦う討伐隊や「シン」から逃げる人々が通ったミヘン街道	ミヘン街道を訪れる	かつてのミヘン街道の姿を、ユウナが心のなかで語る
キノコ岩街道 STORY Lv.1				
	リュック	あ！　あいつら～！	5-1 入口で少し先へ進む	街道を先へ進むウノーたちを見かけて、リュックが声をあげる
	????（ヤイバル）	お久しぶりです ユウナ様！	5-1 入口でヤイバルに近づく	近づいてきたユウナに、ヤイバルが声をかける
66	リュック	よしっ！ ミッション開始！	はじめてヤイバルと話したときに、ふたつ目の選択肢で「魔物退治ミッションに挑戦」を選ぶ	魔物退治ミッションにカモメ団も挑戦することになり、リュックが張り切る
67	クラスコ	はあ……	ミッションB【キノコ岩魔物退治！】をコンプリートする前に、5-1 入口でクラスコに話しかける	街道を警備しているクラスコが、ため息をつく
ミッションB【キノコ岩魔物退治！】進行中				
	ユウナ	いたいた♪	5-2 谷間の道で、5-3 谷底へつづく段差付近まで進む	谷間の道を進むウノーたちに追いつき、ユウナがつぶやく
69	ウノー	これもハズレ	5-4 谷底の奥を訪れる	封印された扉の穴にスフィアを手当たりしだいにはめているウノーが、反応しなかったスフィアを放り投げる
70	????（マローダ）	おう　こぶさた　俺　おぼえてるかな？	5-4 谷底の奥で、ウノーたちとの会話のあとに 5-3 谷底へもどろうとする	突然目の前に現れたマローダが、ユウナに尋ねる
71	????（エルマ）	ユウナ様～♪	5-6 同盟昇降機で昇降機に近づく	昇降機付近で警備をしていたエルマが、ユウナに気づき、うれしげに走り寄る
ミッションB【キノコ岩魔物退治！】コンプリート後				
72	クラスコ	僕　自分の居場所を探したいんです　飛空艇に乗せてください！	5-1 入口でクラスコに話しかける	街道の端で悩んでいたクラスコが、ユウナに懇願する
73	（ユウナ）	ここが青年同盟の本部	5-8 青年同盟本部・外観を訪れる	青年同盟本部について、ユウナが心のなかで語る
74	????（ルチル）	しばらくぶりです　ユウナ様	5-8 青年同盟本部・外観でルチルに近づく	本部テント前で警備にあたっていたルチルが、ユウナに気づき、あいさつをする
75	リュック	あのさ　ここって変なヤツ多くない？	5-8 青年同盟本部・外観で、ルチルと一度話したあと、再度彼女と話す	青年同盟の実情を聞いたリュックが、ルチルに問いかける

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
76	メイチェン	ユウナ様 2年ぶりにお会いできたことを記念して・	5-8 青年同盟本部・外観で、すわりこんだメイチェンに話しかける	再会したユウナに向かって、メイチェンが話し出す
77	メイチェン	この2年——まさに激動の日々でした	76のつづき（途中の選択肢で「どうぞどうぞ」を選んだときのみ聞ける）	『シン』が倒されてから2年間の出来事をメイチェンが語る
78	メイチェン	真実運動に加わった者たちは 各地に埋もれた古いスフィアを探し始めました	77のつづき（途中の選択肢で「かんべんしてください」を選はずにいたときのみ聞ける／※4）	真実運動についてメイチェンが語る
79	メイチェン	真実運動の立役者はトレマといいましてな 元はエボン寺院の僧官だったそうで	78のつづき（途中の選択肢で「かんべんしてください」を選はずにいたときのみ聞ける／※4）	真実運動の中心人物であったトレマについてメイチェンが語る
80	メイチェン	新エボン党はスフィアを独占しましたが 意外にも多くの支持を集めました	79のつづき（途中の選択肢で「かんべんしてください」を選はずにいたときのみ聞ける／※4）	これまでの新エボン党の動きについてメイチェンが語る
81	メイチェン	そんな若者たちをまとめたのが そう青年同盟のリーダー ヌージですな	80のつづき（80を聞いたあと、いずれの選択肢も選はずにいたときのみ聞ける）	新エボン党の名前に反感を抱いた者がまとまって青年同盟となったのだとメイチェンが語る
82	メイチェン	青年同盟に集う若者たちを眺めていると その若さがつくづくうらやましくなりますなあ	81のつづき（途中の選択肢で「かんべんしてください」を選はずにいたときのみ聞ける／※4）	まわりにいる青年同盟のメンバーを眺めて、メイチェンがうらやむ
83	メイチェン	さしつかえなければ……握手していただきたいのです	82のつづき（途中の選択肢で「かんべんしてください」を選はずにいたときのみ聞ける／※4）	スピラの2年間について語り終え、メイチェンがユウナに握手を求める
84	メイチェン	おお すみませんな 異界へのよい土産となりますわ	83のつづき（83を聞いたあとの選択肢で「どうぞどうぞ」を選んだときのみ聞ける）	ユウナに握手してもらえることになり、メイチェンが喜ぶ
ジョゼ寺院				STORY Lv.1
[illegible]	（ユウナ）	私たちが『シン』を倒してすぐにみんなの心は寺院から離れてしまって——	6-2 参道か 6-3 寺院前広場を訪れる	ジョゼ寺院について、ユウナが心のなかで語る
[illegible]	ユウナ	みんな見てるよ……？	6-3 寺院前広場を訪れる（85を聞く前に 6-3 寺院前広場を訪れた場合、85のつづきになる／※5）	広場にいる人々の視線を感じたユウナが不安がる
[illegible]	キップル	コフ 3ニンコ レンヘユキサホ（もう3人も面接したぞ）	6-5 大広間を訪れる（※5）	いいかげん面接に疲れてきたギップルが、部下にグチをこぼす
[illegible]	キップル	もしかして面接？	87のつづき（※5）	大広間に入ってきたユウナにあいさつされて、ギップルが彼女に尋ねる
[illegible]	ギップル	生ユウナ様か	6-5 大広間でギップルと話したあと、6-2 参道でギップルに近づく（※5）	面接にあたって、ギップルがユウナをまじまじとながめる
幻光河				STORY Lv.1
90	（ユウナ）	スピラの自然は何も変わっていないと思うけど……	ミッションC【輸送車を護衛！】を開始する前に、7-2 南岸を訪れる	現在のスピラについて、ユウナが心のなかで語る
91	トーブリ	ここで一大イベントを開催するんでね お楽しみに！ そうそう 私トーブリです	ミッションC【輸送車を護衛！】を開始する前に、7-2 南岸でトーブリに話しかける	トーブリが、みずからプロモートするイベントをユウナたちに宣伝するとともに、自己紹介をする
ミッションC【輸送車を護衛！】進行中				
[illegible]	トーブリ	久しぶりに会った気がしますよ 信用できる人たち いや～結構結構！	7-2 南岸へたどり着く	輸送車を護衛してくれたユウナたちに、トーブリが感謝の言葉を述べる
グアドサラム				STORY Lv.1
93	（ユウナ）	グアドサラムは グアド族の街 おぼえてるよね	グアドサラムを訪れる	グアドサラムについて、ユウナが心のなかで語る

※4……途中の選択肢で「次の話おねがいします」を選んでメイチェンの解説を部分的に飛ばしても、かならず聞ける
※5……STORY Lv.1で聞かなかった場合、STORY Lv.2で聞ける

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
94	(ユウナ)	異界 ――いなくなった人たちの思い出に出会える場所	8-1 全景で異界の入口に近づく	異界の入口に立って、ユウナが"彼"を思い出す

雷平原

STORY Lv.1

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
95	(ユウナ)	あのね リュックは雷嫌いを克服したんたよ	雷平原を訪れる	リュックの雷嫌いが治ったことについて、ユウナが心のなかで語る

マカラーニャの森

STORY Lv.1

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
96	(ユウナ)	マカラーニャ寺院の祈り子様かいなくなってから 2年	10-1 南部を訪れる	現在のマカラーニャの森について、ユウナが心のなかで語る
97	ヘライ	森の終わりは……近づいている	10-1 南部でヘライに近づく	森の終わりを予測したヘライがつぶやく
98	トンカ	オラのカンカエよりオシマイはやそうたなや	10-13 聖なる泉でトンカに話しかける	自分たちのこれからを考えたトンカがつぶやく
99	ブクタク	なになに なんなのサ?	10-3 北部でブクタクに話しかける	ユウナに突然話しかけられたブクタクがあせる
100	トワメル	おお……大召喚士様 その節は とんたご無礼を	10-8 スフィアの泉でトワメルに近づく(※6)	再会したユウナに向かって、トワメルかかつての非礼を詫びる
101	トワメル	シーモア様の手にかかって多くのロンソが命を落としました	10-8 スフィアの泉で、トワメルと話したあと、再度彼と話す(※6)	かつて族長シーモアがロンソ族に行なった非道について、トワメルが語る
102	トワメル	はて 大召喚士様は なぜここへ?	10-8 スフィアの泉で、トワメルと3回話したあと、再度彼に話しかける(※6)	グアド族の現状について話し終えたトワメルが、ユウナに尋ねる
[illegible]	(アルベド族)	コヨガ?(どこだ?)	10-15 旅行公司前でアルベド族に近づく(※6)	旅行公司を占拠していたアルベド族が、一向に借金を返済しないオオアカ屋を捜す
[illegible]	リュック	オオアカ屋 出てこーい!	10-15 旅行公司前でアルベド族かオオアカ屋を捜している場面を見たあと、10-7 湖への道にもどる(※6)	アルベド族の借金取りから逃げるオオアカ屋を追って、リュックが叫ぶ
ミッション[illegible]【オオアカ屋を追え!】進行中				
[illegible]	オオアカ屋	見つかっちまったか	10-12 野営地で隠れているオオアカ屋を発見する(※6)	野営地に隠れていたオオアカ屋が、ユウナたちに見つかり、観念する

ビーカネル砂漠

STORY Lv.

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
[illegible]	(ユウナ)	ビーカネル島	ビーカネル砂漠を訪れる	ビーカネル砂漠について、ユウナが心のなかで語る
[illegible]	(アルベド族)	チタユミサ イサミガボ(気がついたみたいたぞ)	リュックを追って砂漠を進み、アルベド族に救助される	砂漠でユウナたちを救助したアルベド族が、彼女らが目を覚ましたことに気づく
[illegible]	ナーダラ	なんたい あたしゃ忙しいんたよ 発掘スタッフが足りなくてね	11-1 砂漠西部で、キャンプに帰ってきたナーダラに話しかける(※6)	忙しいところに話しかけてきたユウナたちに、ナーダラが文句を言う
ミッション[illegible]【アルベド機械の部品発掘】進行中				
109	ナーダラ	これこれ これたよ! やるじゃないか!	サフイヘント「発掘」で、時間内にパーツを掘り出してホバーにもどる	砂漠で機械のパーツを発掘してきたユウナたちに、ナーダラが感心する

ベベル

STORY Lv.1

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
110	(ユウナ)	ベベルは今でもスピラの中心で それから私が生まれた街	ベベルを訪れる	ベベルについて、ユウナが心のなかで語る
111	(新エボン党員)	おお 大召喚士様!	12-2 中心街で新エボン党本部の入口に近づく	ユウナに気づいた新エボン党員が、うれしげに彼女に近づく
112	バラライ	初めまして ユウナさん 新エボン党議長のバラライです	111のつづき	ユウナを出迎え、バラライがあいさつする

ナギ平原

STORY Lv.1

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
113	(ユウナ)	ナギ平原	13-1 南部か 13-3 北部を訪れる	ナギ平原について、ユウナが心のなかで語る

※6……STORY Lv.1で聞かなかった場合、STORY Lv.2で聞ける

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
ガガゼト山				STORY Lv 1
114	(ユウナ)	ロンソ族は　変わらずこのカガゼト山に住んでるよ	14-1 山門を訪れる	ロンソ族およびガガゼト山について、ユウナが心のなかで語る
115	キマリ	ユウナ　元気そうだ　キマリは嬉しい	114のつづき	ガガゼト山を訪れたユウナを、キマリが歓迎する
ザナルカンド遺跡				STORY Lv 1
116	(ユウナ)	あの時ここにいた7人の大切な思い出　他の誰にも話してないんだ	ザナルカンド遺跡を訪れる	2年前の旅について、ユウナが心のなかで語る
ミッション4【お宝スフィアゲット!】進行中				
117	????(イサール)	ユウナ君	15-1 周辺でイサールに近づく	近づいてきたユウナに、イサールが声をかける
118	????(ハッセ)	タロ　ハナ　準備いい?	15-3 エボン=ドーム・入口でハッセたちに近づく	エボン=ドームの探索をはじめる前に、ハッセが団員に確認をとる
119	(男戦闘員)	あ～もしもし?　聞こえるか?	15-4 エボン=ドーム・内部で男戦闘員に近づく	ルブラン一味の男戦闘員が、仲間に無線で確認をとる
120	リュック	ねえねえ　ヒントは「さる」だよね	15-6 エボン=ドーム・試練の間で先へ進む	リュックが、ユウナたちにヒントについて確認する
121	シド	らっしゃい!	15-7 エボン=ドーム・祈り子の間でシドに話しかける	遺跡内で商売をしているシドが、ユウナをお客とまちがえてあいさつをする
122	(ユウナ)	2年前　私たちはこの場所で　ずっと信じていたものを・・捨てた	15-9 エボン=ドーム・魔天を訪れる	かつてこの場所でユウナレスカと戦ったときのことを、ユウナが心のなかで語る
123	イサール	これが今の仕事だよ　聖地を見物に来た人たちの　お相手さ	15-9 エボン=ドーム・魔天で中央付近まで進み、謎の声に合言葉を答える	魔天に現れたイサールが、自分の仕事についてユウナに説明する
124	パイン	「た・お・せ」だな	15-10 エボン=ドーム・秘宝の間を奥まで進む	魔物にも合言葉を聞かれたりしてと言ったリュックに、パインが答える

STORY Lv.2

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
飛空艇				STORY Lv 2
125	リュック	あいつらの顔　見た～?　みんなボカーンとして　腰抜かした人もいてさ	STORY Lv.2を開始する	まんまとすんごいスフィアを奪って飛空艇へ帰艦したリュックが、キーリカ寺院での出来事を語る
126	シンラ	うーん・・・単なる映像スフィアたね　特別な機能はないみたいだし	0-1 ブリッジでシンラに話しかける	すんごいスフィアを解析していたシンラが、解析結果を説明する
127	アニキ	ハンガモ　ワオ　チアミ!(なんたよ、あの機械!)	0-1 ブリッジでシンラと会話して、選択肢で「見る」を選ぶ	すんごいスフィアの映像を見たアニキが驚く
128	アニキ	カモメ団　集合!	127のつづき	すんごいスフィアの映像を見たあと、アニキがみんなを集める
129	アニキ	あのな……このスフィア返そう	すんごいスフィアの映像を見たあと、0-1 ブリッジでアニキに近づく	みんなを集めたアニキが、決まり悪そうに提案する
130	ユウナ	体　動かそう!	129のつづき	気晴らしにユウナに踊ってもらおうというシンラの提案に、ユウナが賛成する
131	アニキ	ああ　面白そうな連中を乗せてやったんた	ユウナが踊ることに決まったあと、0-1 ブリッジから通路へ出ようとする	どこかから聞こえてきた音楽について、アニキがユウナに説明する
132	ユウナ	レンって誰よ	0-3 居住区で楽団員を3人ともエレベーターに運ぶ	踊りのあと、すんごいスフィアに映っていた青年が「レン」という名前を口にしていたことを思い出し、ユウナがふてくされる
133	ユウナ	変な夢……かな	132のつづき	ティーダとともに射殺される夢を見て目を覚ましたユウナが、心配そうに尋ねてきたパインに説明する
134	ユウナ	どうしたの?	甲板でのダンスパーティーのあと、0-1 ブリッジに入る	ブリッジに集まっているみんなを見て、ユウナが不思議がる

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
[illegible]	アニキ	よし ユウナが決めてくれ リーダー命令だ！	134のつづき	スフィアを返す相手を決めあぐねていたアニキが、ユウナに決定をまかせる
[illegible]	アニキ	決まったか？	スフィアの返却相手を決めてくれと言われたあと、0-1 ブリッジでアニキに話しかける	スフィアをどちらに返すのか、アニキがユウナに尋ねる
[illegible]	マスター	侵入者た～よ	スフィアを返したあと、飛空艇にもどってくる	飛空艇からの緊急信号でもどってきたカモメ団一行に、マスターが状況を説明する
[illegible]	ルブラン	さまーみな カモメ団	137のつづき	侵入者が残したスフィアの映像のなかで、まんまと飛空艇に侵入したルブランが勝ち誇る
[illegible]	パイン	なめられたもんだ	138のつづき	勝ち誇るルブランの姿を見て、パインが腹立たしげにつぶやく
ミッション[illegible]【ルブランアジト潜入準備！】進行中				
[illegible]	アニキ	カンペキだ！	戦闘服を3着とも集めたあと、飛空艇にもどってくる	ルブラン一味の戦闘員に変装したユウナたちを前に、アニキが感嘆の声をあげる
ミッション10【盗られたら盗り返す！】コンプリート後				
[illegible]	ルブラン	とにかくまずはベベル直行だよ 飛空艇 発進！	ミッション10【盗られたら盗り返す！】をコンプリートしたあと、飛空艇にもどってくる	カモメ団とともにヴェグナガンを壊しに行くことにしたルブランが、わがもの顔でカモメ団のメンバーに命令する
[illegible]	ユウナ	ベベルには たくさんスフィアがあるはず！ それをコッソリいただきます！	141のつづき	スピラを救うためにベベルへ向かおうと言うルブランに、ユウナはあくまでスフィアハンターとしての建前を主張する
ビサイド島				STORY Lv.2
143	ダット	スフィア 青年同盟に返してくれたんだって？	スフィアを青年同盟に返している状況で、1-8 村への坂でビサイド・オーラカの誰かに話しかける	ユウナに向かって、ダットがうれしげに感謝の意を述べる
144	ダット	スフィア 新エボン党に返しちゃったんだって？	スフィアを新エボン党に返している状況で、1-8 村への坂でビサイド・オーラカの誰かに話しかける	ユウナに向かって、ダットが不満げに声をかける
[illegible]	ヘクレム	俺はヘクレム 青年同盟の本部から派遣された者だ	143か144のつづき	ビサイド・オーラカとの会話中、青年同盟から派遣されたという男が現れる
ミッション[illegible]【挑戦！ガンシューティング！】進行中				
[illegible]	ヘクレム	大きな口を叩いたんだ 俺の記録くらいは越えてくれよ	1-8 村への坂でヘクレムと会話して、選択肢で「ヘクレムに挑戦」を選んだあと、「ミッションスタート」か「チュートリアルからスタート」を選ぶ	ユウナと口論になったヘクレムが、役立たずでないことを戦闘訓練で証明してみせろと言う
[illegible]	ヘクレム	どいつもこいつも二言目には「思い出」か	サブイベント「ガンシューティング」でハイスコアを更新する	みんなとの思い出が自分の力だと言われ、ヘクレムがいらだたしげに吐き捨てる
キーリカ島				STORY Lv.2
148	ドナ	カモメ団……だったっけ？	キーリカ島を訪れる	キーリカ島を訪れたユウナたちに、ドナが確認する
149	ドナ	新エボン党に味方するならこの島を出た方が身のためよ	148のつづき（スフィアを新エボン党に返している状況でのみ聞ける）	スフィアを新エボン党に返したカモメ団にドナが警告する
ルカ				STORY Lv.2
150	シェリンダ	ルカの皆さん こんにちは	3-9 中央広場を訪れる	スフィア放送中、リポーターのシェリンダがスピラの現状を語りはじめる
151	ユウナ	……え？	150のつづき	リポートを見学中に、突然ゲストとして放送に引っ張り出されて、ユウナが困惑する
152	パイン	おつかれ	151のつづき	放送が終わり、ユウナにパインが声をかける
153	ユウナ	なんか…… ムカツク	152のつづき	シェリンダと似ているとリュックたちにちゃかされて、ユウナが少しムカツク

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
ミヘン街道				STORY Lv.2
[illegible]	????(ヒクリ)	そうですか……お邪魔しました	4-5 旅行公司を訪れる	旅行公司の店員に、チョコボには乗れないと言われ少女が肩を落とす
[illegible]	????(ヒクリ)	もしかして　ユウナ様ですか?	4-5 旅行公司で少女(ヒクリ)を見かけたあと、4-4 旅行公司前でヒクリに話しかける	チョコボに乗りたがっている少女(ヒクリ)が、ユウナに声をかける
ミッション4【チョコボっ!】進行中				
[illegible]	リュック	あっち行ったよ!	4-4 旅行公司前でヒクリと会話して、ふたつ目の選択肢で「もちろん」を選ぶ	ヒクリとの会話中に偶然現れたチョコボをつかまえようと、リュックが追いかけていく
157	リュック	なんかさ～　ハラ立ってこない?	4-2 南部で発生する「チョコボを追いつめろ!」で、チョコボを追いつめることに4～6回成功する	なかなかチョコボをつかまえられず、リュックがいらつく
[illegible]	(男)	おい!　あんたらのツレが大変なことになってるぞ!	チョコボの捕獲に成功する、またはチョコボに合計10回逃げられる	チョコボ捕獲作戦後、男がヒクリの危機をユウナたちに知らせる
159	クラスコ	いけぇ!	以前にクラスコに話しかけている状況で、ヒクリが魔物に襲われているという知らせを聞いたあと、4-6 新道南部を訪れる	チョコボイーターがヒクリに襲いかかろうとしたそのとき、突然現れたクラスコがチョコボに号令をかける
160	ユウナ	楽しそうだね	以前にクラスコに話しかけている状況かチョコボの捕獲に成功している状況で、ヒクリが魔物に襲われているとの知らせを聞いたあと、制限時間内に 4-10 旧道南部までたどり着きチョコボイーターを倒す	念願かなってチョコボに乗れたヒクリの姿を見てユウナがつぶやく
キノコ岩街道				STORY Lv.2
青年同盟にスフィアを返した場合				
161	リュック	盛り上がってるね～!	甲板でのダンスパーティーのあと、0-1 飛空艇・ブリッジでスフィアを青年同盟に返すことに決める	スフィアを返しにきたカモメ団を歓迎する青年同盟員たちを見て、リュックが感想を述べる
162	シンラ	Hi Hi Hi カモメ団♪　Hi Hi Hi カモメ団♪	161のつづき	青年同盟本部へ向かう途中で、シンラが陽気に歌う
163	ヌージ	諸君　カモメ団に歓呼を!	162のつづき	スフィアを返しにきたカモメ団を称えるために、ヌージが周りの同盟員に呼びかける
164	ヌージ	で　見たのか	163のつづき	スフィアの映像を見たのかどうかを、ヌージがユウナに尋ねる
165	ヌージ	あれは――あの大いなる存在はヴェクナガンと呼ばれている	164のつづき	スフィアに映っていた兵器について、ヌージが語り出す
166	(青年同盟員)	カモメ団じゃないか?	5-1 入口で青年同盟員たちに近づく	キノコ岩街道を警備していた青年同盟員が、カモメ団の姿を見て、喜びの声をあげる
167	ヌージ	ああ……あんたたちか	5-4 谷底の奥を訪れる	封印された扉の前に立つヌージが、うしろから声をかけられ、ユウナたちに気づく
168	エルマ	あの　カモメ団が青年同盟に入って　部隊を指揮するってホントですかあ?	5-8 青年同盟本部・外観でエルマに近づく	青年同盟内に広まっているウワサの真偽を、エルマがユウナに尋ねる
新エボン党にスフィアを返した場合				
169	(青年同盟員)	スフィアを奪ったカモメ団だ!　警備を固めろ!	5-1 入口で青年同盟員たちに近づく	キノコ岩街道を警備していた青年同盟員が、カモメ団の姿を見て、警戒をうながす
170	ヌージ	いい度胸だな　カモメ団	5-4 谷底の奥を訪れる	封印された扉の前に立つヌージが、うしろにいるカモメ団に気づき、皮肉っぽく言う
171	エルマ	やたな～　ユウナ様	5-2 谷間の道でエルマに近づく	谷間の道を警備していたエルマが、スフィアを新エボン党に返したユウナに軽く文句を言う
172	リュック	ダメだねコレ　動きそうにないよ	5-6 同盟昇降機で昇降機に近づく	谷間の道の奥へたどり着くが、昇降機が動きそうにないのを見て、リュックが落胆する

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
青年同盟にスフィアを返した場合・新エボン党にスフィアを返した場合(共通)				
173	リュック	なに　なに　なに？　知り合い？　知り合い？	167か170のつづき	ヌージの口ぶりから彼とバインが知り合いだと察したリュックが　しつこく尋ねる
ジョゼ寺院 STORY Lv.2				
[illegible]	(女戦闘員)	おっかしいな～　どこに落としたんだろ？	6-1 ジョゼ街道で女戦闘員たちに近づく	ルブラン一味の女戦闘員が、落としてしまったスフィアを探し歩く
ミッション7【戦闘服を手に入れろ！(ジョゼ街道)】進行中				
[illegible]	ウノー	そんなところにあったのか～	6-1 ジョゼ街道で「ソロラフルル」を拾う	女戦闘員が落としたと思われるスフィアを発見したユウナたちに　ウノーが声をかける
幻光河 STORY Lv.2				
176	トーブリ	困ったもんですよ　まったく　ここで一大イベントを開催するんですが	ミッションC【輸送車を護衛!】をコンプリートしていない状況で、7-2 南岸でトーブリに話しかける	トーブリがユウナたちに、いきなり現在の自分の状況を語りはじめる
177	トーブリ	ういうい　完売したようなものです　カモメ団にまかせておけば　頼みますよ！	ミッションC【輸送車を護衛!】をコンプリートしている状況で、7-2 南岸でトーブリに話しかけ、途中の選択肢で「やってみる」を選ぶ	ユウナたちにチケット売りを引き受けてもらったトーブリが、大船に乗った気分になる
ミッションI【チケットの販売!】進行中				
178	トーブリ	そしてこちら　お約束していたスフィアです	ミッションC【輸送車を護衛!】をコンプリートしていない状況で、チケットを6～10枚売ってミッションI【チケットの販売!】をコンプリートする	チケットを売りさばけたら渡すと約束していたスフィアを、トーブリがカモメ団に差し出す
グアドサラム STORY Lv.2				
179	(男戦闘員)	あんたら　カモメ団？	ミッション6【ルブランアジト潜入準備!】をコンプリートする前に、8-1 全景でルブランのアジトの入口に近づく	ルブランのアジトに入ろうとしたユウナたちを、男戦闘員が呼び止める
ミッション6【ルブランアジト潜入準備！】コンプリート後				
[illegible]	リュック	んじゃ　着替えよっか！	8-1 全景でルブランのアジトの入口に近づく	ルブランのアジトに潜入するため戦闘服に着かえようと、リュックがふたりに呼びかける
ミッション[illegible]【盗られたら盗り返す！】進行中				
[illegible]	バイン	またこれからだ　スフィアを探そう	180のつづき。途中の選択肢で「着替える」を選んだときのみ聞ける)	まんまとアジトに潜入して喜ぶリュックを、バインがたしなめる
[illegible]	ヌージ	ありがとう　ルブラン	181のつづき	ヴェグナガンのありかを知らせてくれたルブランに、ヌージが礼を言う
[illegible]	ウノー	ヌージの野郎が来てる時は別人だよなァ　お嬢って	8-7 ルブランのアジト・リビングでウノーたちに近づく	ウノーとサノーが、ヌージを前にしたときのルブランの豹変ぶりについて語り合う
[illegible]	ルブラン	それじゃ　頼むよ	8-8 ルブランのアジト・個室でルブランに近づく	ルブランは、部屋に入ってきた女戦闘員がユウナだと気づかずマッサージを頼む
[illegible]	サノー	お嬢　寝ちまったか　マッサージの後はいつもこれだ	『ルブランのマッサージ!』をクリアする	マッサージを受けるうちに眠ってしまったルブランを見て、サノーがつぶやく
[illegible]	ユウナ	なんのスイッチだろ？	『ルブランのマッサージ!』のあと、8-7 ルブランのアジト・リビングでスイッチがある壁を調べる	ウノーたちに点検を頼まれたスイッチを見て、ユウナが不思議がる
[illegible]	バイン	文句はルブラン様に言いな	186のつづき	隠し扉の向こうへ転がり落ちてしまったリュックに、女戦闘員になりきったバインが冷たく言い放つ
[illegible]	アニキ	こちらアニキ！　うまくいったか？	8-9 ルブランのアジト・ひみつエリアで先へ進む	アニキがユウナたちに無線で状況を尋ねる
[illegible]	リュック	これ　盗まれた奴と違うんじゃない？	8-9 ルブランのアジト・ひみつエリアのウノーたちの部屋でスフィアを調べる	ウノーたちの部屋でスフィアを発見するが、盗まれたスフィアとは別物だということにリュックが気づく
[illegible]	サノー	人の部屋をあさるなんてお行儀が悪い娘さんたちだ	189のつづき	スフィアを勝手に見たユウナたちの前に、サノーが現れる

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
[illegible]	ハイン	ふたつに割れたスフィアなんて　どうして盗ったのか不思議だったけど	8-9 ルブランのアジト・ひみつエリアで、セキュリティー扉の奥にある部屋を訪れる	壊れたスフィアの片割れはもともとルブランが持っていたことがわかり、パインが納得する
[illegible]	ルブラン	ちょ　ちょっと待っておくれよ！　あのスフィア　見せてやるから	8-9 ルブランのアジト・ひみつエリアで、ルブランたちを倒す	「もう少し痛めつけとく？」と脅しをかけるリュックたちに、ルブランが懇願する
ミッション[illegible]【盗られたら盗り返す！】コンプリート後				
[illegible]	ルブラン	大いなる存在　ヴェグナガンだよ	192のつづき	合体させたスフィアに映る兵器について、ルブランが語る
[illegible]	ルブラン	じゃあ　あたしらは仲間ってことだ　先行って待ってるから　よろしく	193のつづき	ヴェグナガンを壊すことをユウナに同意させたルブランが、自分勝手に話を進めていく
[illegible]	（ユウナ）	「シン」が消えて　ナギ節が来て　平和な日々が　ずっと続くと思ってた	194のつづき	「シン」が消えても、平和をおびやかす存在はいくらでもあることに、ユウナが気づく

雷平原

STORY Lv.2

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
196	シド	見りゃわかるだろうが！　アタマ冷やしてるんだよ	STORY Lv.1のザナルカンド遺跡でシドに「おおあり」と答えている状況で、9-1 南部でシドに近づく（※7）	ザナルカンド遺跡を見せ物にしていることをユウナに責められて雷平原に突っ立っていたシドが、ユウナに声をかけられ、ふてくされながら返事をする

マカラーニャの森

STORY Lv.2

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
[illegible]	（ハイペロ族）	カモメ団さん　おつかれさ～ん	10-1 南部でハイペロ族に近づく	マカラーニャの森を歩いているハイペロ族が、ユウナたちにあいさつをする
[illegible]	（ハイペロ族）	ありがとね～　見つけてお手紙渡す～よ	10-1 南部でハイペロ族と会話して、選択肢で「引き受ける」を選ぶ	かわりに楽団員を捜してあげると言うユウナたちに、トーブリの部下のハイペロ族が礼を言う
[illegible]	ヘライ	我にいかなる用なりや？	10-1 南部でハイペロ族から依頼を受けたあとに、10-8 スフィアの泉でヘライに話しかける	話しかけてきたユウナに、ヘライが用件を尋ねる
[illegible]	ヘライ	我ひとりでは決められぬ　仲間の考えを確かめなければ	199のつづき	トーブリのイベントへの参加を頼まれたヘライが、ユウナに返答する
[illegible]	ヘライ	仲間の心は体を抜け出し　蝶の姿で森を漂う	200のつづき	仲間の声が聞こえないと言うヘライが、蝶になっている仲間を見つけてくれないかとユウナに依頼する
ミッション[illegible]【楽団員を探せ！】進行中				
[illegible]	トンカ	んあ？　なんだっぺや？	10-5 中央部（抜け道）で蝶の群れに近づき、トンカをもとの姿にもどす	もとの姿にもどったトンカが、自分を捜しにきた理由をユウナに尋ねる
[illegible]	ユウナ	みんなにお願いがあるの	10-13 聖なる泉で蝶の群れに近づき、ブクタクをもとの姿にもどす	もとの姿にもどったブクタクに、ユウナがイベントへの参加を頼む

ビーカネル砂漠

STORY Lv.2

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
[illegible]	ナーダラ	発掘の前に　ちょいとオアシスの様子を調べてほしいんだよ	11-1 砂漠西部でナーダラに話しかける（ミッション E【アルベド機械の部品発掘】をコンプリートしていない状況では、話しかけたあとに彼女から離れると聞ける）	ビーカネル砂漠を訪れたユウナたちに、ナーダラがオアシスの調査を頼む

ベベル

STORY Lv.2

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
新エボン党にスフィアを返した場合				
205	リュック	盛り上がってるね～♪	甲板でのダンスパーティーのあと、0-1 飛空艇・ブリッジでスフィアを新エボン党に返すことに決める	スフィアを返しにきたカモメ団を歓迎する新エボン党員たちを見て、リュックが感想を述べる
206	バラライ	ようこそ　カモメ団の皆さん	205のつづき	新エボン党の本部を訪れたカモメ団を、バラライが出迎える
207	バラライ	あれはヴェグナガン　およそ1000年前に建造された兵器です	206のつづき	スフィアに映っていた兵器について、バラライが語り出す

※7……STORY Lv.2で聞かなかった場合、STORY Lv.3で聞ける

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
ミッション10【盗られたら盗り返す！】コンプリート後				
	リュック	どういう作戦でいく？	ミッション10【盗られたら盗り返す！】をコンプリートしたあと、ベベルを訪れる	ベベルに到着した直後、どうやってヴェグナガンを破壊するのか、リュックがユウナに相談する
209	(新エボン党員)	ふん　青年同盟の回し者か！キーリカのようにはいかんぞ！	208のつづき（スフィアを青年同盟に返している状況でのみ聞ける）	カモメ団を青年同盟の味方と思いこんでいる新エボン党員が、ユウナたちの前に立ちはだかる
210	(新エボン党員)	大召喚士様ですか！　これは失礼しました	208のつづき（スフィアを新エボン党に返している状況でのみ聞ける）	不審人物かと思ってカモメ団を詰問してしまった新エボン党員が、ユウナたちに謝罪する
ミッション11【ベベル潜入大作戦！】進行中				
	リュック	なんで寺院に魔物がいるわけ～？	12-3 新エボン党本部（広間）で、行き先をベベル宮に設定した中央リフターに乗る	ベベル宮にあふれる魔物を見て、リュックが驚く
	ユウナ	出口を見張ってて！	12-10 アンダーベベル・封印施設（上層）で先へ進む	警報が鳴り出し、ユウナがルブランたちに見張りを頼む
213	バイン	敵も味方も立ち入り禁止か	スフィアを新エボン党に返している状況で、12-10 アンダーベベル・封印施設（上層）で先へ進む	味方であるカモメ団にも向かってくる砲機兵を見て、バインがつぶやく
	リュック	あいつが映ってたスフィアって　ここで撮ったんじゃない？	12-17 アンダーベベル・牢獄を訪れる	アンダーベベルの奥にある牢獄を見たリュックが、きっかけのスフィアの映像を思い出す
	(ユウナ)	つながっている　何もかもがつながっている	214のつづき	きっかけのスフィアが撮られたであろう牢獄を見て、まわりで起きているさまざまな出来事がつながっていることをユウナが確信する
216	バラライ	おや？　誰かと思えば大召喚士様ですか	以前にバラライと会っていない状況で、12-20 アンダーベベル・迷宮（6）で先へ進む	通路の奥から現れたバラライが、ユウナに声をかける
	バイン	ごめん	12-20 アンダーベベル・迷宮（6）で先へ進む（以前にバラライと会っていない状況では、216のつづきとなる）	まだヌージたちとのことを話す気になれないバインは、ユウナとリュックに謝る
	(ユウナ)	つながってるんだね	12-20 アンダーベベル・迷宮（6）で、バラライを倒す	バラライたちの過去やヴェグナガンが周囲の出来事とつながっていることを、ユウナは改めて確信する
	リュック	……召喚獣だよ	12-21 アンダーベベル・大深度エリアを奥まで進む	2年前に消えたはずのバハムートの出現に、リュックが呆然とする
	(ユウナ)	どうしてかな　とても……キミに会いたいよ	12-21 アンダーベベル・大深度エリアで、バハムートを倒す	復活したバハムートに襲われたユウナが、自分の周りで何が起きているのか理解できず、困惑する
	リュック	からっぽ……	220のつづき	バハムートが現れた巨大な穴を、リュックがのぞきこむ
	ルブラン	早いとこ　ヌージのダンナに報告しなきゃね	221のつづき	すでにヴェグナガンは去ったと判断したルブランが、ヌージへの報告を急ぐ
	(ユウナ)	私の体　震えてる	222のつづき	永遠のナギ節がくずれ去るような感覚に襲われ、自分の体がふるえていることにユウナが気づく
ナギ平原				STORY Lv.2
224	リアン	大召喚士様　初めてお目にかかります　リアン＝ロンゾです	13-2 中央部の旅行公司でリアンかエイトに近づく	ナギ平原の旅行公司にいたロンゾ族の子どもが、ユウナにあいさつをする
225	クラスコ	ここなら　僕の進むべき道を見つけられる気がする	4-4 ミヘン街道・旅行公司前でクラスコを飛空艇に乗せたあと、飛空艇からナギ平原へ降りる	ナギ平原に降りたクラスコが、喜びの声をあげる
	クラスコ	この奥に　いい場所を見つけたんだけど　魔物がたくさん住みついてるんですよ	クラスコがナギ平原に降り立ったあと、13-4 施設跡を訪れる（※8）	施設跡の魔物を追い払いたいクラスコが、泣きごとを言って、暗にユウナに助けを求める
ミッション13【遺跡の魔物をおっぱらえ！】進行中				
	クラスコ	育てようにもチョコボがいなーい！	13-5 遺跡で、すべての魔物を倒す（※8）	魔物がいなくなり、これでチョコボの牧場を作れると思ったクラスコが、肝心なことを思い出す

※8……STORY Lv.2で聞かなかった場合、STORY Lv.3や5で聞ける

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
ガガゼト山				STORY Lv.2
[illegible]	キマリ	ユウナ　すまない	14-1 山門でキマリに話しかける	ユウナのためにスフィアを探したキマリだが、結局見つけられず、ユウナに謝罪する
229	キマリ	ロンゾの若者たちは　クアドへの復讐をあきらめない	14-1 山門で、キマリに話しかけたあと、再度彼に話しかける	ロンゾの若者によるクアト族への復讐を防ぎたいキマリは、現状をユウナに打ち明ける
[illegible]	リュック	もしかして　これ登るの～？	14-1 山門でキマリに話しかけたあと、14-4 祈り子の断崖（表）を訪れる	キマリが教えてくれたガケを見て、リュックがうんざりする
ミッション■【戦闘服を手に入れろ！（ガガゼト山）】進行中				
231	ユウナ	せっかくだし　入ってく？	14-5 祈り子の断崖（裏）で、山を登って温泉の真上へ進む	偶然温泉を見つけ、ユウナがリュックたちに入浴を提案する
232	ユウナ	作戦成功！　戦闘服　手に入れたよ	ユ・リ・パの入浴のあと、14-5 祈り子の断崖（裏）で、ウノーを倒す（※9）	戦闘服を手に入れたユウナが、アニキに作戦の成功を報告する
ザナルカンド遺跡				STORY Lv.2
233	ユウナ	お客さん　いっぱいだね……	15-1 周辺で先へ進む	あいかわらず観光客であふれかえるザナルカンド遺跡を見て、ユウナが肩を落とす
234	イサール	苦戦気味というところかな	15-5 エボン＝ドーム・通路で、イサールに話しかける	リュックに仕事の調子を尋ねられたイサールが、元気なく答える

※9……ユ・リ・パが入浴しなかった場合、女戦闘員を倒すと似たボイスを聞けるが、コンプリート率は上昇しない

STORY Lv.3

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
飛空艇				STORY Lv.3
[illegible]	ダチ	大変なんだ！　一大事だって！	STORY Lv.3を開始する	ベベルからもどってきたユウナたちに、ダチが緊急事態を説明する
[illegible]	アニキ	カモメ団　出動か？	235のつづき	アニキがユウナに、寺院の魔物を退治しに行くのかを相談する
[illegible]	リュック	あ　そうだ！	236のつづき	人々に、他人まかせで物事の解決を待ってほしくないと願うユウナを見て、リュックが名案を思いつく
[illegible]	アニキ	マ！　ダ！　ル！（は！　や！　く！）	237のつづき	お助け屋をすることに決めた矢先に、新たな情報をキャッチしたと水を差されて、アニキが情報解析中のダチをせかす
ミッション⑫【寺院の魔物を退治せよ！（ビサイド寺院）】&ミッション⑬【寺院の魔物を退治せよ！（キーリカ寺院）】コンプリート後				
[illegible]	リュック	わっかんないなあ……	ミッション⑫【寺院の魔物を退治せよ！（ビサイド寺院）】とミッション⑬【寺院の魔物を退治せよ！（キーリカ寺院）】の両方をコンプリートして飛空艇にもどってくる	魔物退治をつづけるうちに疑問がつのってきたリュックがつぶやく
[illegible]	ユウナ	全部　つながってるんだと思う	239のつづき	これまでの事件を振り返ってみたユウナが、みんなに自分の考えを話す
[illegible]	ユウナ	じゃあ　お助け料金割増ってことで　カモメ団　出発！	240のつづき	キップルへの嫉妬のためにジョゼ寺院からのSOSを無視しようとするアニキに、ユウナが提案する
ビサイド島				STORY Lv.3
[illegible]	ルールー	寺院の奥から出てくるわ	1-12 民家（ワッカの家）でルールーに話しかける	ビサイド寺院の魔物退治にやってきたユウナたちに、ルールーが状況を説明する
[illegible]	シンラ	通信スフィアの設置　いざって時に便利だし	1-12 民家（ワッカの家）でルールーと話したあと、外へ出る	ワッカの家の前で何やら作業を行なっているシンラが、ユウナに説明する
[illegible]	シンラ	愚かだし	243のつづき	通信スフィアで送られてくるユウナの映像を見て興奮するアニキに、シンラがあきれる
[illegible]	リュック	ユウナユウナ！　なんかまずいよ……	244のつづき	シンラと話していたユウナに、リュックがあわてて走り寄る
[illegible]	ワッカ	魔物を……片付けりゃいいんだろうが！	245のつづき	魔物を始末するには寺院に火をつけるしかないと主張するベクレムに、ワッカが言い放つ
[illegible]	ユウナ	そんなに燃やしたいんですか	1-15 ビサイド寺院・大広間でベクレムに話しかける	寺院の存在を否定するセリフばかりを言いつづけるベクレムに、ユウナが問いかける

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
ミッション[illegible]【寺院の魔物を退治せよ！（ビサイド寺院）】進行中				
[illegible]	ワッカ	この奥に魔物の親玉がいそうなんだよな　そいつを倒せば……	1-18 ビサイド寺院・試練の間でワッカに近づく	試練の間で倒れていたワッカが、駆け寄ってきたユウナに魔物の居場所を知らせる
[illegible]	ユウナ	違うの　この子はもう……	1-19 ビサイド寺院・控えの間でヴァルファーレに近づく	控えの間で待ちかまえていたヴァルファーレを見て驚くワッカに、ユウナが説明する
[illegible]	ヘクレム	そうか	1-19 ビサイド寺院・控えの間でヴァルファーレを倒す	パインから寺院の魔物を退治したと告げられ、ヘクレムがうなずく
[illegible]	ワッカ	もういっぺん魔物が出てきたら　今度こそ　火ぃつけるか	250のつづき	思い出を守るために死んでは意味がないとさとったワッカが、笑いながらユウナに語る
キーリカ島				STORY Lv.3
[illegible]	トナ	あらあらあらあら……何しに来たわけ？	2-3 トナの家を訪れる	ドナの家を訪れたユウナたちに、ドナが用件を尋ねる
[illegible]	リュック	やってるやってる♪	2-3 トナの家でトナと話したあと、玄関から外へ出る	ユウナたちのためにトナが門番を引きつけているのをリュックがながめる
[illegible]	ユウナ	「木の上を通れ」だよね	2-5 キーリカの森で、3ヵ所の通行止めを確認したあと、抜け道へ通じる木に近づく	寺院への道がすべてふさがれているのを見たユウナが、トナのセリフを思い返す
ミッション[illegible]【寺院の魔物を退治せよ！（キーリカ寺院）】進行中				
[illegible]	ハルテロ	なんとか	2-13 キーリカ寺院・試練の間でテーヴァを倒す	試練の間で倒れこんでいたハルテロが、心配するリュックに返事をする
[illegible]	パイン	召喚獣か？	2-14 キーリカ寺院・控えの間を訪れる	寺院の奥で待ちかまえていたイフリートを見て困惑しているユウナに、パインが問いかける
ルカ				STORY Lv.3
257	ダチ	ここには魔物は出てないそうだ　お助け屋の出番ナシだな	ルカを訪れる	ダチが、ルカの状況をユウナたちに伝える
258	シェリンダ	今　ルカで話題騒然のゲーム　スフィアブレイク！	257のつづき	スフィアブレイク大会の開催を目前にひかえて、シェリンダが中央広場でリポートをする
259	シンラ	単純なゲームだからコツをつかめば楽勝	スフィアブレイク大会の予選で3勝する	大会予選を突破したユウナの対戦相手として、シンラが立ちふさがる
260	シェリンダ	大召喚士ユウナ様！	スフィアブレイク大会の決勝戦でシンラに勝つ	シェリンダが、スフィアブレイク大会の優勝者としてユウナの名前を告げる
ミヘン街道				STORY Lv.3
[illegible]	（ユウナ）	寺院の魔物とは関係なさそうだけど　ここでも事件が起きてるみたい	ミヘン街道を訪れる	何やら事件が起きたらしいミヘン街道について、ユウナが心のなかで語る
[illegible]	（ユウナ）	というわけで　ミッションスタート！	ミヘン街道を訪れて、途中の選択肢で「やってみよう」を選ぶ	暴走しはじめた機械を壊すことに決めて、ユウナが張り切る
ミッション[illegible]【暴走機械を止めろ！】進行中				
[illegible]	（店員）	おかげさまで助かりました　これ　約束の報酬です	アルベド族が解体したものも含めて、合計13組の暴走機械を撃破する	暴走機械がすべて片づいたところで、旅行公司の店員がカモメ団にお礼を差し出す
キノコ岩街道				STORY Lv.3
264	ヤイバル	ご安心ください　ユウナ様　もう大丈夫です	STORY Lv.2でスフィアを青年同盟に返している状況で、5-1 入口でヤイバルに近づく	キノコ岩街道の状況を尋ねるユウナに、ヤイバルが返答する
265	ヤイバル	すいません　自分　任務ありますんで……	STORY Lv.2でスフィアを新エボン党に返している状況で、5-1 入口で同盟員に近づく	キノコ岩街道の様子が心配で訪れたユウナだったが、ヤイバルは周囲の目を気にして素っ気なく応対する
266	ルチル	ご承知とは思いますが我らの盟主ヌージが消息を絶っております	264か265のつづき	ユウナたちを呼び止めたルチルが、ヌージの消息を尋ねる
ジョゼ寺院				STORY Lv.3
267	ギップル	よお　シドの娘！	6-3 寺院前広場でギップルに近づく	リュックを見たギップルが、からかうように声をかける

キューソカイセキ【コンプリート率】

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
ミッション12【寺院の魔物を退治せよ！（ビサイド寺院）】&ミッション13【寺院の魔物を退治せよ！（キーリカ寺院）】コンプリート後				
[illegible]	ユウナ	カモメ団の出番だね	6-3 寺院前広場を訪れる	ジョゼ寺院の危機的状況を知り、ユウナが魔物退治に乗り出す
ミッション14【寺院の魔物を退治せよ！（ジョゼ寺院）】進行中				
[illegible]	パイン	アルベドの機械と融合して乗っ取ったんだ　そう言ってたろ	6-9 控えの間を訪れる	機械と融合したイクシオンを見て驚くリュックに、先ほど聞いた説明をパインがくり返す
ミッション14【寺院の魔物を退治せよ！（ジョゼ寺院）】コンプリート後				
270	リュック	ま～た穴だよ　この下　どうなってんのかな	6-9 控えの間でイクシオンを倒す	ジョゼ寺院の試練の間に空いていた穴をのぞきこんだリュックがつぶやく
271	ユウナ	まっしろ……	270のつづき	穴から落ちてしまったユウナが、自分を取り囲む真っ白な世界をながめる
272	????（シューイン）	ここだよ	271のつづき	真っ白な世界で、謎の声がユウナに呼びかける
273	ヌージ	目を覚ませ！	272のつづき	シューインの腕のなかでしだいに意識が遠のいていくユウナに、ヌージが呼びかける
274	パラライ（&シューイン）	終焉まで　まもなくだな	273のつづき	異界の深淵を立ち去りながら、シューインに乗り移られているバラライがつぶやく
275	（ユウナ）	何が起きたのか　わからなくて　疑問ばかり浮かんできたんだ	274のつづき	バラライたちが去り、さっぱり状況についていけないユウナが心のなかでつぶやく
276	ユウナ	あーーーーーーっ！	異界の深淵で、ヌージたちがいなくなってから一定時間が経過する	異界の深淵にひとり残されたユウナが、不安になり大声をあげる
277	ユウナ	どこ!?	276のつづき、ユウナが「ひとりぼっちだよ……」としゃがんだあと、一定時間内に●ボタンを押したときのみ聞ける	異界の深淵に響き渡った指笛の音の出どころを、ユウナが探す
278	ユウナ	待って！	277のつづき（ユウナが「どこ!?」と言ったあと、一定時間内に●ボタンを押したときのみ聞ける	ユウナが、遠くに見つけたティーダらしき人影を追いかける
幻光河				STORY Lv.3
279	トーブリ	困ったことになりまして……開催したはいいんですが　イベントを	7-2 南岸でトーブリに話しかける	幻光河で開いたイベントがいまいち盛り上がらないと、トーブリがユウナに相談する
グアドサラム				STORY Lv.3
280	ウノー	ルブラン　何も心配することはない	8-7 ルブランのアジト・リビングを訪れる	ルブランをなぐさめるため、ウノーがヌージのマネの練習をする
281	ルブラン	出ていっとくれ	8-8 ルブランのアジト・個室でルブランに話しかける	ヌージの消息がつかめずにすっかり意気消沈したルブランが、ユウナたちに投げやりな態度をとる
282	ウノー	ヌージが映ったスフィアを見せるのはどうかな？	8-8 ルブランのアジト・個室でルブランと会話したあとに、8-7 ルブランのアジト・リビングでウノーたちに近づく	ウノーが、ルブランを元気づけるための新たな方策を提案する
283	リュック	ムカツク	8-9 ルブランのアジト・ひみつエリアのウノーたちの部屋に入る	ユウナたちの脚や腰ばかりが映っているスフィア映像を見たリュックが、不機嫌そうにつぶやく
284	リュック	ヌージだ	283のつづき	改めて上映された別のスフィアに、アンダーヘルの奥へ進むヌージの姿が映っているのを見て、リュックが驚く
285	ユウナ	これもベベルのスフィア？	8-9 ルブランのアジト・ひみつエリアのウノーたちの部屋でスフィアを調べる	さらに別のスフィアを見つけたユウナが、サノーに尋ねる
286	メイチェン	そりゃもちろん　なにしろ1000年前のスフィアです	285のつづき	スフィアに映る青年はティーダとは別人かとユウナに聞かれ、メイチェンが答える
287	メイチェン	ええ　ルカでの大会で大いに目立った　あのブリッツボールの選手ですわ	8-9 ルブランのアジト・ひみつエリアのウノーたちの部屋で、メイチェンに話しかけて、選択肢で「語ってください」を選ぶ	"サナルカンドからきたカード"について、メイチェンが語り出す

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
雪平原				STORY Lv.3
288	シド	これじゃあホームの再建もいつになるやら……	STORY Lv.1のザナルカンド遺跡でシドに「ないです」と答えている状況で、9-1 南部でシドに近づく	サルのせいで思うようにかせげずにいるシドが、ユウナに弱音を吐く
289	リアン	ユウナ様　長老のツノを治す方法　どこに行けば見つかるでしょうか？	9-5 北部でリアンかエイドに近づく	キマリのツノを治す方法がなかなか見つからないリアンたちが、ユウナに助言を求める
マカラーニャの森				STORY Lv.3
[illegible]	パイン	マカラーニャ寺院じゃないか　水没してても魔物には関係ないらしい	10-15 旅行公司前を訪れる	マカラーニャ湖の旅行公司のまわりに魔物が出現した原因をパインが推測する
ミッションM【旅行公司の安全を確保せよ！】コンプリート後				
[illegible]	（アルベド族）	ウエマ　ハンガ……（あれは何だ……）	ミッションM【旅行公司の安全を確保せよ！】をコンプリートする	魔物に襲われて瀕死の状態にある旅行公司の店員が、息も絶え絶えにつぶやく
292	オオアカ屋	兄ちゃん　あんたらに借りた金　返しに来たんだ！	291のつづき（事前にオオアカ屋の借金を全額返済しているときのみ聞ける）	旅行公司に現れたオオアカ屋が、息を引き取った店員に必死で呼びかける
293	オオアカ屋	だったら　魔物どもと商売してでも店を続けてやる！	オオアカ屋の借金を全額返済している状況でミッションM【旅行公司の安全を確保せよ！】をコンプリートしたあと、旅行公司から去る	店員の死を見たオオアカ屋が、立ち去ろうとするユウナたちに、マカラーニャ湖の店を守る決意を語る
ビーカネル砂漠				STORY Lv.3
294	ナーダラ	いい時に来てくれたねえ　頼みたいことがあるんだよ	ビーカネル砂漠を訪れる	ビーカネル砂漠を訪れたユウナたちに、ナーダラが頼みごとを持ちかける
295	リュック	マルネラさんって　どこにいるの？	11-4 サボテンダー自治区を訪れる	ナーダラに言われたとおりサボテンダー自治区を訪れたリュックたちが、マルネラの居場所をヘンソに尋ねる
ベベル				STORY Lv.3
296	（新エボン党員）	はっきりしてくれ！　バラライ議長はどこに行ったんだ！	STORY Lv.2でスフィアを新エボン党に返している状況で、ミッション12【寺院の魔物を退治せよ！（ビサイド寺院）】とミッション13【寺院の魔物を退治せよ！（キーリカ寺院）】の両方をコンプリートする前に、12-2 中心街で新エボン党本部の入口に近づく	バラライの居場所を上層部が隠していると思いこんだ若い新エボン党員が、警備にあたっている党員を詰問する
297	パイン	子供の遊び場か？	STORY Lv.2でスフィアを新エボン党に返している状況で、ミッション12【寺院の魔物を退治せよ！（ビサイド寺院）】とミッション13【寺院の魔物を退治せよ！（キーリカ寺院）】の両方をコンプリートする前に、12-21 アンダーベベル・大深度エリアでバッセに話しかける	こども団がアンダーベベルの最深部にまで足を伸ばしているのを見て、パインがあきれる
ミッション12【寺院の魔物を退治せよ！（ビサイド寺院）】＆ミッション13【寺院の魔物を退治せよ！（キーリカ寺院）】コンプリート後				
298	リュック	あれって　ギップル？	12-21 アンダーベベル・大深度エリアでヌージたちの密会を見る前に、[illegible]ベル宮・控えの間を訪れる	ベベル宮の控えの間でギップルを見かけ、リュックが不審がる
299	ヌージ	まあ　おまえが時間通りに来たら　かえって気味悪い	12-21 アンダーベベル・大深度エリアを訪れる	アンダーベベルの最深部での密会に遅刻してきたギップルに、ヌージが皮肉を言う
300	ギップル	ちっ！　どこのバカだ！	299のつづき	ヴェグナガンの起動する原因を作った者に対して、ギップルが怒りをあらわにする
301	バラライ	あの時　なぜ僕とギップルを撃った　再会を誓って別れた僕たちを　後ろから！	300のつづき	追及をはぐらかすヌージに、バラライが2年前の真実を問いつめる
302	ヌージ＆シューイン	俺がやらせたんだよ	301のつづき	ヌージ、バラライ、ギップルがお互いに銃を向け合う一触即発の状況下、ヌージの口を使ってシューインが真相を語り出す

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
303	パイン	バラライか逃げるのか見えた ヌージとギップルは後を追ったんだろう	ヌージたちの密会を見たあとに出現するモルボルを倒す	モルボルに襲われたせいで見失ったヌージたちの行方について、パインが推察する
304	パイン	ずるいな	303のつづき	ヌージたちとの過去については話してくれるまで待つと言うユウナに パインがほほえむ
ナギ平原				STORY Lv.3
[illegible]	(ユウナ)	正直に言うと あきれたんだ こんなところで遊ぶ方が悪いって	13-7 谷底で、洞窟の入口前にいる人々に近づく(※10)	魔物に追われて洞窟から逃げてきた観光客を見て、ユウナが心のなかで正直な気持ちを語る
ミッション10【観光客を救出せよ!】進行中				
[illegible]	パイン	誰か返事したらどうするんだ	13-9 洞窟の奥でヨウジンボウを倒す(※10)	洞窟の奥に空いていた穴の底へ呼びかけるリュックに、パインが皮肉を言う
ガガゼト山				STORY Lv.3
[illegible]	キマリ	ユウナ 来てはいけない	14-1 山門でキマリに近づく	グアド族への復讐をくわだてるカリクたちがいる山に近づけさせまいと、キマリがユウナを呼び止める
ミッション6【ロンゾの出陣を阻止せよ】進行中				
[illegible]	ガリク	ロンゾの怒りは もう止まらない	14-10 山頂付近で先へ進む	戦を止めるために追ってきたユウナに気づき、カリクが決意を口にする
ザナルカンド遺跡				STORY Lv.3
309	イサール	各地の寺院から魔物が現れたそうだが……	15-5 エボン=ドーム・通路でイサールに話しかける	イサールが各地の状況をユウナに尋ねる

※10……STORY Lv.3で聞かなかった場合、STORY Lv.5で聞ける

STORY Lv.4

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
飛空艇				STORY Lv.4
310	アニキ	ロンソフシ モアッサ ミヒギマ ゴフハウ ヨソアソ……(本当に良かった。一時はどうなることかと……)	STORY Lv.4を開始する	ジョセ寺院の穴から落ちたユウナが無事に帰ってきたのを見て、アニキが安堵する
311	シンラ	歌姫のドレスフィアの人だし	310のつづき	レンという名前に心当たりがないか尋ねるユウナに、シンラが答える
312	アニキ	そんなことより シューイン! スピラを滅ぼすなんて 許せん!	311のつづき	ユウナから異界の深淵での出来事を聞いて、アニキがシューインに憤慨する
[illegible]	リュック	あのさ シューインって奴会ってみて どうだった?	0-1 ブリッジでエレベーターに向かう	リュックが、シューインについての感想をユウナに尋ねる
[illegible]	パイン	みんなアカギ隊の候補生 3人の班につけられた記録員が私だった	0-2 甲板でパインに近づく	ヌージとギップルから預かったスフィアを受け取ったパインが、ヌージたちとの関係を語り出す
[illegible]	(ユウナ)	つながる先に……キミはいないんだ	314のつづき	スフィアに映っていた青年がティーダではないとわかり、ユウナが改めて自分の状況を振り返る
[illegible]	ダチ	ユウナの方はどうなんだ やめちゃうのか?	0-2 甲板でのパインとの会話のあと、0-1 ブリッジで奥へ進む	ユウナにスフィアハンターをつづける意志があるかどうかを、ダチが気にする
[illegible]	ダチ	ヌージとバラライは戻らず それにギップルまで行方不明……と	通信スフィアで、ビサイド島、キーリカ島、キノコ岩街道、ベベルを見たあと、0-1 ブリッジでダチに話しかける	通信スフィアで確認した各地の状況を、ダチがまとめる
[illegible]	リュック	コンサートと言えばトーブリ!	317のつづき	人々の心をひとつにするためにユウナのコンサートを開くことになり、リュックたちが動き出す
[illegible]	(ユウナ)	それでも私 旅していたいんだ つながる先を確かめたいよ	318のつづき	この旅の先にティーダはいないと納得したユウナがそれでも旅をつづけることを決意する
320	パイン	ユウナが「シン」と戦う時 スピラ中が祈りの歌を唄ってたろ	コンサートを開催することにしたあと、0-1 ブリッジでパインに話しかける	2年前に祈りの歌を唄ったときのことをパインが語る

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
ミッション⑮【トーブリをさがせ！】コンプリート後				
[illegible]	ダチ	現在　ナギ平原上空！　準備はいいか？	ミッション⑮【トーブリをさがせ！】をコンプリートして、飛空艇にもどってくる	飛空艇でコンサートの宣伝チームをナギ平原まで連れてきたダチが、降下の準備ができているか確認する
[illegible]	シンラ	ステージに設置する超大型スフィアスクリーンの設計	321のつづき	なにやら作業をしていたシンラが、ユウナから質問されて自慢気に答える
[illegible]	ダチ	宣伝チームの出撃完了！	322のつづき	宣伝チームが飛空艇から降下し終わったことを、ダチが報告する
[illegible]	マスター	リハーサルだ～よ	[0-3] 居住区でマスターに近づく	コンサートの開催も目前に迫り、マスターがユウナにリハーサルをうながす
[illegible]	ユウナ	もうすぐだね　お客さん来てくれるかな	「リハーサルだ～よ」を終わらせる	リハーサルも終わり、テンションが上がってきたユウナが、リュックと一緒にはしゃぐ
ミッション[illegible]【魔物のお客はお断り！】コンプリート後				
[illegible]	リュック	ねえねえ　お客さんたち雰囲気ヘンだよ	[0-1] ブリッジでアニキかダチに話しかけたあと、リュックに話しかける	コンサートの観客たちの様子を見たリュックが、不安げにユウナに報告する
[illegible]	（青年同盟員）	エボンの奴らと一緒だなんて聞いてないわ　せっかくの歌が台無しじゃない	326のつづき	観客が小競り合いをつづけるなか、青年同盟員の若い女性が新エボン党員に向かってイヤミを言う
[illegible]	パイン	しかし　放ってはおけないユウナであったと	327のつづき	他人をせめてばかりいる観客たちに文句を言うユウナだが、その実際の心情をパインが的確に言い当てる
[illegible]	トーブリ	起こりそうなんですよ　大騒ぎ　ええ　お客さん同士で	328のつづき	観客同士の争いがさらに大きくなり、トーブリがユウナたちを頼ってブリッジに報告にくる
[illegible]	ユウナ	レディー！	[0-1] ブリッジでトーブリに話しかけて、選択肢で「ライブスタート」を選ぶ	争いをしずめるためにもコンサートの開催を急ぐユウナが、リュックとパインに呼びかける
コンサート終了後				
[illegible]	ユウナ	大丈夫　大丈夫だよ　おさまってきたから	コンサートを終えて、飛空艇にもどってくる	あふれる感情を抑えきれず涙が止まらなかったユウナが、心配するパインたちに答える
[illegible]	パイン	映ってたのはレンと……シューイン？	332のつづき	コンサート中にスフィアスクリーンに映し出された人物について、パインがユウナに確認する
[illegible]	メイチェン	すばらしい歌でしたな　ユウナ様　観衆は皆　聞き惚れましたぞ	[0-1] ブリッジでメイチェンに近づく	ブリッジで待っていたメイチェンが、ユウナにコンサートの感想を語る
[illegible]	メイチェン	およそ1000年前　ザナルカンドでたいそうな人気を誇った歌姫ですな	333のつづき	ユウナに頼まれて、メイチェンがレンについて語り出す
[illegible]	パイン	シューインはレンの恋人だった	334のつづき	メイチェンの話を聞き終えて、それまでにわかった事実をパインがまとめ直す
[illegible]	ユウナ	レンの想い――彼女がいちばん伝えたかった人に　伝わってない	335のつづき	メイチェンの話を聞いてシューインたちへの思いがあふれたユウナが、決意を新たにする
337	ルブラン	あれからあちこち探し回ってね　妙なスフィアを見つけたんだよ	メイチェンとの会話のあと、[0-1] ブリッジでシンラに話しかける前に、[0-4] 動力室でルブランに近づく	エンジンルームで待っていたルブランが、妙なスフィアをユウナに渡す
[illegible]	シンラ	なんだろう　これ	メイチェンとの会話のあと、[0-1] ブリッジでシンラに話しかける	ジョゼ寺院の穴に落としておいた通信スフィアからのスフィア波を、シンラが解析しはじめる
[illegible]	ギップル	こんなのが広まったら　世の中も変わっちまうな	338のつづき	通信スフィアの映像のなかで、ギップルが通信スフィアを見て感心する
[illegible]	ルブラン	なんだよ　こんなポンコツこうなったら直接聞きに行くよ！	339のつづき	通信スフィアにヌージが映ったのもつかの間、通信が途切れてしまい、ルブランが憤慨する
[illegible]	パイン	寺院の穴から飛び込めばいいさ	340のつづき	シューインにレンの想いを届けたいと言うユウナに、パインが呼びかける

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
幻光河				STORY Lv.4
ミッション15【トーブリをさがせ!】進行中				
342	(借金取り)	ちょっと待った　あんたらトーブリを見かけなかったか?	7-1 南岸の道で借金取りの横を通り過ぎる	コンサートを開くためにトーブリを探すカモメ団に、借金取りがトーブリの居場所を尋ねる
343	(借金取り)	うーん……　まさか木の上にいたりしないよな	7-7 北岸で借金取りに近づく	トーブリを見失った借金取りが、そばの木をなぐる
344	トーブリ	すばらしい!　素敵な公演になりますよ!　残りますねえ　スピラの歴史に	7-8 北岸の道でトーブリに近づく	ユウナたちからコンサート開催の話を持ちかけられたトーブリが、その計画に賛同する
345	(ハイペロ族)	宣伝する〜?　お客さんいっぱい集める〜よ?	344のつづき	コンサートの宣伝チームであるハイペロ族が、意気ごみを語る
雷平原				STORY Lv.4
346	(ハイペロ族)	カモメ団さん　おつかれさ〜ん　お歌の用意　いいですか〜?	雷平原を訪れる	雷平原で待機していたトーブリの部下が、ユウナに状況を尋ねる
ミッション[illegible]【魔物のお客はお断り!】進行中				
347	ダチ	飛空艇　たたいま到着た!　お客を　しこたま連れてきたぞ〜!	ザラマンテルを倒したあと、9-2 魔物の巣窟から出る	雷平原の魔物を退治してもどってきたユウナたちに、飛空艇で観客を運んできたダチが呼びかける
ミッション[illegible]【魔物のお客はお断り!】コンプリート後				
348	ユウナ	1000年前——　また『シン』もいなかったころ	コンサートを開催する	コンサートをはじめるために甲板に出たユウナが、争う人々に語りはじめる
349	ユウナ	私は信じてる	348のつづき	ときには争うことがあっても心はひとつになれると、ユウナがみんなに呼びかける
通信スフィア				STORY Lv.4
0-2 飛空艇・甲板でパインと話したあと				
350	ワッカ	よお　ユウナ　調子はどうだ?	ビサイド島-1(※11)	ユウナからの通信に気づいたワッカが、調子を尋ねる
351	ドナ	ボルト=キーリカはごらんの通り	キーリカ島(ボルト=キーリカ)-1	ドナが、キーリカ島の近況をユウナに伝える
352	ヤイバル	ええと　未確認情報なんですが　ベベルで不穏な動きがあるそうです	キノコ岩街道-1a-1	厳重な警戒体制を敷く理由をユウナに尋ねられて、ヤイバルが説明する
353	マローダ	新エボン党の様子を偵察中ってうわけだ	ベベル-1またはコンサート開催を決めたあとのベベル-1a-1かベベル-1b-1(※12)	新エボン党本部の方向から駆け寄ってきたマローダが、ユウナに自分の状況を語る
コンサートの開催を決めたあと				
354	ユウナ	産まれそうなの?	ビサイド島-4	落ち着きなく村を走りまわるワッカに、ユウナが尋ねる
355	ベクレム	ちょっと目を離すと　すぐにボール遊びだ	ビサイド島-7	ビサイド・オーラカの面々がブリッツボールの練習をはじめるのを見たベクレムが、いらだたしげに言う
356	バルテロ	ハララ議長がいなくなってみんな不安がってるんだ	キーリカ島(キーリカ寺院)-1	キーリカ寺院の様子を尋ねるユウナに、バルテロが答える
357	(男)	ブリッツボールが再開したら　どうにかなるんと違いますか	ルカ-3	偶然つながったニュース放送で、シェリンダのインタビューに男が答える
358	リン	このところ　ミヘン街道では　奇妙な事件が多発しておりまして	ミヘン街道-1	旅行公司から出てきたリンが、ユウナにミヘン街道の現状を伝える
359	リン	調査のため　街道の各所にいわゆる通信スフィアを設置しました	358のつづき(途中の選択肢で「はい」を選んだときのみ聞ける	事件の調査への協力に応じたユウナに、リンが調査のやりかたを説明する
360	(アルベド族)	ワヒヨヒ　ヨンナン　キセミウタ　ヨヨマ　カミキョフズカ(あちこち混乱しているが、ここは大丈夫だ)	ジョゼ寺院-1	マキナ派の男性が、ジョゼ寺院の近況をユウナに伝える

※11……コンサート開催を決めたあとも含む

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
361	ウノー	実は……アジトを飛び出しちまったんだ　ヌーシの手がかりを探しに行ったらしい	クアトサラム-1(※12)	ルフランの姿が見当たらないことを不思議に思ったユウナに、ウノーが答える
362	シンラ	新発明の転送機能だし	雷平原-1	通信スフィアに映ったチョコボをつかまえようとするシンラが、自慢気に新機能を説明する
363	ベライ	スピラを守った祈り子様も滅びの力に敗れ去る	マカラーニャの森　森の入口-1	トンカやブクタクが夢の話をしているところにベライが現れ、森の滅びについて語る
364	オオアカ屋	いらっしゃい！　オオアカ屋　よろしく！	マカラーニャの森(旅行公司)-1a-1(※12)	ユウナからの通信に気づいたオオアカ屋が、あいさつをする
365	ナーダラ	ただねえ…　このところ砂漠にとんでもない魔物がうろついてるんだ	ビーカネル砂漠(発掘キャンプ)-1	ビーカネルの近況を尋ねるユウナに、ナーダラが答える
366	シンラ	僕もみんなと遊びたいし	ベベル-1b-4(※12)	シンラが、ベベルに潜入していることも団の面々と楽しそうに話す
367	クラスコ	チョコボかわいいな～♪　チョコボかわいいな～♪	ナギ平原(チョコ牧場)-1a-1	クラスコが無我夢中でチョコボをなでまわす
368	ユウナ	ねぇ　キマリ　今度コンサートを開くんだ	ガガゼト山(ガガゼト山門)-1a-1かガガゼト山(ガガゼト山門)-1b-1(※12)	ユウナがキマリたちをコンサートに誘う
369	トーブリ	いや～　さっぱりしました～	ガガゼト山(温泉)-3	温泉から出たトーブリが声をあげる
370	ダチ	カモメ団　どこ行く？	ガガゼト山(温泉)-7	いつの間にか温泉に入り、何食わぬ顔でブリッジにもどったダチが言う
371	オオアカ屋	オオアカ屋～♪　よろしくね～♪	ガガゼト山(温泉)-8	温泉に入りながら商売のあいさつを考えていたオオアカ屋が、即興の曲に乗せて歌い出す
372	イサール	マローダ……ちょっとあっちへ	ガガゼト山(温泉)-10	マローダの言葉に腹を立てたイサールが、マローダを物陰へ連れていく
373	エルマ	んなもん知りませんよ～	ガガゼト山(温泉)-11	入浴中のエルマが、クラスコのことを尋ねるルチルにあっけらかんと答える
374	メイチェン	霊峰ガガゼト……	ガガゼト山(温泉)-12	温泉にやってきたメイチェンが、ガガゼト山について語り出す
375	ナーダラ	あのねえ　シド　時代はどんどん変わってるんだ	ガガゼト山(温泉)-14	いまやホームを再建する必要はないと語るリンに憤慨するシドを、ナーダラがなだめる
376	ドナ	あらあらあらあら……	ガガゼト山(温泉)-15	温泉に入っているドナが、いつものログセを言いはじめる
ミッション15【トーブリをさがせ！】コンプリート後				
377	ヘクレム	もう聞いたかもしれんが俺は同盟本部に戻ることになった	ビサイド島-1	通信に気づいたヘクレムが、自分の状況をユウナに伝える
378	ルールー	こ～ら　ユウナ	ビサイド島-2	コンサートのことを知らされていなかったルールーが、いたずらっぽくユウナをしかる
379	ドナ	あんたがいないと　家が広すぎて落ち着けないの	キーリカ島(ポルト＝キーリカ)-1	ドナが、バルテロと仲直りをするための練習をする
380	ドナ	ああすると　寺院に届くのよ	キーリカ島(ポルト＝キーリカ)-3	ポルト＝キーリカの人々が風船を飛ばしていることについて、ドナがユウナたちに説明する
381	バルテロ	ドナが送ってくれた風船が届いたんだ	キーリカ島(キーリカ寺院)-2	ドナの飛ばした風船を受け取ったバルテロが、大喜びでユウナに報告する
382	ルチル	同盟の側から戦いをしかける気はありません	キノコ岩街道-1a-1	新エボン党と戦うのかと問いかけるユウナに、ルチルが答える
383	ユウナ	さぼって観に来ない？	キノコ岩街道-1a-2	警備のためにコンサートを観に行けないとなげくヤイバルを、ユウナがやや強引に誘う
384	エルマ	ハラ立つなあ　も～！	幻光河-2	チョコボをシパーフに乗せてもらえなかったエルマが、ハイペロ族に対するグチをユウナに言う

※12……ミッション15【トーブリをさがせ！】コンプリート後も含む

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
385	ウノー	あの頃　俺たち寺院の奴らにコキ使われてた　サノーと一緒に　汚い仕事ばっかりな	クアトサラム-2	コンサートの話を聞いて、「シン」を倒すためにみんなで歌ったときのことを思い出したウノーが、当時を語る
386	オオアカ屋	オオアカ屋の名にかけて　チケットをカンカン売りさばいてやったのによ	マカラーニャの森（旅行公司）-1a-2	オオアカ屋が、コンサートの前に声をかけてくれればとユウナに語る
387	イサール	彼らに聞いたよ　コンサートを開くそうだね	ザナルカンド遺跡-1	ハイペロ族からコンサートのことを聞いたイサールが、ユウナに話しかける
388	イサール	僕が守るべきもの……それは……	ザナルカンド遺跡-3	ベベルの状況を聞いたイサールが、自分のやるべきことを考える

STORY Lv.5

飛空艇

STORY Lv.5

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
[illegible]	リュック	ウェクナカンも心配だけどさ　他にもいろいろ気になるんだよね	STORY Lv.5を開始する	甲板で、リュックが現在の状況について語りはじめる
[illegible]	シンラ	ウェクナカンの居場所は異界のずっと奥深く　突入するには　あの穴に飛び込むしかないし	0-1 ブリッジでアニキたちに近づく	ユウナたちがブリッジにもどったところで、シンラが作戦会議をはじめる
[illegible]	アニキ	どこでもいい！　気合一発飛び込むのみ！	390のつづき	どの穴から異界へ行けばいいのか悩むリュックに、アニキが勢いよく叫ぶ
[illegible]	ダチ	ルールーの赤ちゃんが産まれたってよ！	0-1 ブリッジでダチに話しかける	情報をまとめていたダチが、ビサイド島の近況をユウナたちに報告する
[illegible]	アニキ	お助け屋——おお？	0-1 ブリッジでアニキに話しかけて、ひとつ目の選択肢で「キャンセル」以外を選び、ふたつ目の選択肢で「うん」を選ぶ	いよいよ穴に飛びこむことになって号令をかけようとするアニキだが、現在のカモメ団の肩書きがわからなくなり、首をかしげる
[illegible]	アニキ	疾風怒濤カモメ団　出撃！	393のつづき	即興でカモメ団の新たな肩書きを考えたアニキが、改めて号令をかける
395	マスター	好きならキモチを伝えるた〜よ	STORY Lv.1〜4でそれぞれ1回以上「ひとやすみ」を行なっている状況で、0-3 居住区でマスターに話しかけて、選択肢で「ひとやすみ」を選ぶ	カウンターでユウナに対する想いを打ち明けるアニキに、マスターが助言する
396	マスター	ターリンだ〜よ	395のつづき	女っ気がない者同士とアニキに言われたマスターが、見せつけるように自分の恋人を紹介する
397	ダチ	あんまり近づくなよ　指でもはさんだら大事だ	0-1 ブリッジでアニキたちと話したあと、コンプリート率が60%以上になっている状況で、0-4 動力室で奥まで行ってから引き返す	飛空艇の動力室を訪れたユウナに、ダチが声をかける
398	ダチ	そしてめでたく　氷の中で眠っていたこの船を見つけたんだ	397のつづき	ダチが、飛空艇を見つけたときのことを語り出す
399	ダチ	俺たちの頭上に　1羽のカモメが現れた　まるで助けに来たみたいだったなあ	398のつづき（コンプリート率が75%以上になっている状況でのみ聞ける）	カモメ団の名前の由来を聞いて感動しているユウナに、ダチがもうひとつ、名前の由来となった事件を語り出す
400	ダチ	カモメ団　ボーナスだ！	すべてのエリアのエピソードをコンプリートする	すべてのエリアの事件を解決したユウナたちに、ダチがボーナスとしてカモメ団秘蔵のドレスを支給する
401	シンラ	調べれば調べるほど強烈無限のエネルギーが渦巻いてるし	16-6 異界の深淵にたどり着いたあとに、0-1 ブリッジでシンラに話しかける	異界を調査中のシンラが、ユウナたちに異界について語る
402	シド	キラキラぬりたくりやがって趣味が悪いったらねえや	雷平原のエピソードをコンプリートしたあと、0-2 甲板で船首のほうへ少し進む	飛空艇に乗りこんだシドが、なにかにつけてグチを言う

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
403	シド	……アッセシ　キタダエ（……勝手にしやがれ）	0-2 甲板でシドのグチを聞いたあと、0-1 ブリッジで操縦席に近づく	アニキの操縦を見て説教をはじめたものの、聞く耳を持たないアニキにシドがあきらめる
404	ダチ	シドラン!?(シドさん!?)	以下の行動をすべて行なったあとで、0-2 甲板を訪れる ●0-1 ブリッジでシドとアニキの口論を見る ●16-6 異界の深淵を訪れたあと、0-1 ブリッジでシンラに話しかける ●コンプリート率を70%以上にする	カモメ団についてアニキと協議している最中、突然現れたシドに怒鳴られ、ダチが驚く
405	シド	スフィアハンターだかなんだか知らねえが　結婚前の娘が無茶するんじゃねえ	0-2 甲板でのアニキとダチの協議を見たあと、コンプリート率が80%以上になっている状況で、0-3 居住区の中央付近まで進む	居住区にアニキ、リュック、ユウナを集めて、シドが説教をはじめる
406	(ユウナ)	ベベルで生まれて　ビサイドで育って――　今はここが私のホームかな	405のつづき	わいわいとケンカするシド一家を見て、ユウナが現在の自分のいるべき場所を再認識する
407	ユウナ	うん　今度はリュックの物語	0-3 居住区でリュックたちの親子ゲンカを見たあと、コンプリート率が95%以上になっている状況で、0-2 甲板でリュックに近づく	自分だけ置いていかれているとしょげるリュックを、ユウナが励ます

ビサイド島

STORY Lv.5

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
408	ワッカ	おーい！	ビサイド島を訪れる	ビサイド島を訪れたユウナたちにワッカが駆け寄る
409	リュック	レヒャルヒャ　アカミミ～！（めちゃくちゃ、かわいい～！）	1-9 全景でワッカに話しかける	ルールーが抱いている赤ん坊を見て、思わずリュックが声をあげる
410	ベクレム	ワッカの子供　名前は決まったのか？	STORY Lv.4のビサイド島の通信スフィアでベクレムと会話している状況で、1-1 浜辺でベクレムに話しかける	ビサイド島から去ろうとしていたベクレムが、ワッカの子どもについてユウナたちに尋ねる
411	ワッカ	ベクレムに挨拶ぐらいしとこうと思ってな	1-7 峠でワッカに話しかける	浜辺からもどってきたユウナに声をかけられて、ワッカが答える
412	チャップ	なあ兄ちゃん　憶えてるか？	411のつづき（戦友のスフィアを入手しているときのみ聞ける）	ベクレムから預かったスフィアの映像のなかで、チャップがワッカへのメッセージを語りはじめる
413	ワッカ	ワニダソハ(ありがとな)	411のつづき（戦友のスフィアを入手していないときのみ聞ける）	ワッカはワッカのままでいいと励ますリュックに、ワッカがアルベド語でお礼を言う
414	(ユウナ)	夜になって　ワッカさんは村の人たちを広場に集めたんだ	1-7 峠でワッカと話したあと、1-9 全景を訪れる	ワッカが村人たちに息子を紹介した日の夜のことを、ユウナが心のなかで語る
415	ワッカ	名前は――イナミ　俺が考えたんだ	414のつづき（戦友のスフィアを入手しているときのみ聞ける）	集まった村の人たちに、息子の名前を決めたことをワッカが伝える
416	ワッカ	でもよ　結局　俺は俺なんだよな	415のつづき（戦友のスフィアを入手しているときのみ聞ける）	息子の名前を伝えてひと息ついていたワッカが、自分を振り返り、ユウナにいまの考えを語る
417	リュック	ふたりの世界だよ……	416のつづき（戦友のスフィアを入手しているときのみ聞ける）	宴のあと、甘く語り合うワッカとルールーを見て、リュックがつぶやく

キーリカ島

STORY Lv.5

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
418	ドナ	そんなのバカバカしいってあんたたち以外は　みんな気づいたのよ	STORY Lv.4で接続できなくなるまでキーリカ島の通信スフィアを見ている状況で、2-2 居住区を訪れる	森への門を開けろと島民がさわぐなか、ドナが門番を説得する
419	パイン	すごいな　歌の力って	2-2 居住区を訪れる（STORY Lv.4で接続できなくなるまでキーリカ島の通信スフィアを見ていたときのみ、418のつづきとなる）	ユウナの歌を聞いたことで自分たちのまちがいに気づいたポルト＝キーリカの住人たちを見て、パインが感嘆する

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
420	ドナ	あ……あんた　自分が誰のガードか忘れたわけじゃないでしょうね	STORY Lv.4で接続できなくなるまでキーリカ島の通信スフィアを見ている状況で、2-7 キーリカ寺院・参道を訪れる	参道でハルテロと対面したドナは、練習していたとおりのセリフを言いはじめる
421	ユウナ	お幸せに	420のつづき	結局は丸く収まったドナとハルテロを、ユウナが祝福する
422	アニキ	おおっ！　カモメ団歓迎まつりか！	421のつづき	紙吹雪が舞い、風船が飛んでいくさまを見て、カンちがいしたアニキが無線でさわぎはじめる

ルカ

STORY Lv.5

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
[illegible]	シェリンダ	全スピラのブリッツブリークが待ちかねた日がやってきました！	3-5 ルカ＝スタジアム・エントランスを訪れる	ブリッツボールのシーズンが到来したことを、シェリンダがアナウンスする
[illegible]	(ユウナ)	スピラ中にあるんだ　記憶に結びついた場所	ブリッツボール開催のアナウンスを聞いたあと、3-10 街はずれで見晴らし台に近づく	ティーダと笑顔の練習をした見晴らし台で、ユウナが心のなかで"彼"に語りかける
ミッション[illegible]【モーグリを追え！】進行中				
[illegible]	リュック	たったら夢なんかじゃなくてさ　誰かにつながってるんだよ	3-2 2番ボートでモーグリに近づく	追いかけていたモーグリは夢だったのかもと言うユウナに、リュックが自分の考えを語る

ミヘン街道

STORY Lv.5

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
426	リン	それでは　この街道で起こった一連の事件についてお話ししましょう	下記の行動を番号順に行なう ❶STORY Lv.4をコンプリートするまでに、サブイベント「リン探偵」で犯人がリン以外になるように証拠を集める ❷STORY Lv.5でミヘン街道を訪れ、使いの者に「はい」と答えて旅行公司へ行く ❸旅行公司から出る	ミヘン街道で起きた事件について調査していたリンが、関係者を集めて、その真相を語りはじめる

キノコ岩街道

STORY Lv.5

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
427	エルマ	行きましたよ　コンサート！　すっごくよくって感動したっす！	5-1 入口でエルマに近づく	街道の警備をしていたエルマが、ユウナにコンサートの感想を述べる
428	ヤイバル	ユウナ様とも　二度と会えなかったかもしれないんですね	STORY Lv.2でスフィアを新エボン党に返している状況で、5-6 同盟昇降機でヤイバルに近づく	昇降機付近でユウナたちを待っていたヤイバルが、新エボン党と戦争にならずに良かったと語る
429	パイン	過去との対面だな　行こう	アカギスフィアをすべて入手している状況で、5-4 谷底の奥で扉を調べる	過去に扉の奥の洞窟で壮絶な場面に出くわしたことがあるパインが、洞窟に入る前に自分を奮い立たせる
430	リュック	なんか来るよ!?	5-5 封印の洞窟で奥まで進む	洞窟の奥で何かの気配を感じたリュックが、ユウナたちに注意をうながす
431	シューイン	もう眠りたいのに　幻光にとらわれて　あの瞬間を……	430のつづき	洞窟内に現れたシューインの幻影が、なかば狂ったような口調で、自分を取り囲む悪夢について語る
432	シューイン	僕らの物語さ　レン	431のつづき	レンたちの最期を見せられて混乱するユウナに、シューインが「レン」と呼びかける
433	ユウナ	しっかりしてよ！	5-5 封印の洞窟でリュックを倒す	シューインの絶望に取りこまれたリュックに、ユウナが呼びかける
434	パイン	1000年前　ああいう死に方をして　その時の想いが幻光虫と結びついた……幻	5-5 封印の洞窟でパインを倒す	シューインの絶望に取りこまれたものの正気にもどったパインが、シューインの正体を推測する
435	パイン	きさま！	434のつづき	ヌージたちを「使ってやった」と言うシューインに、パインが怒りをあらわにする
436	パイン	2年前　ヌージたちはここで幻を見てヴェグナガンの存在を知った	5-5 封印の洞窟でヌージを倒す	洞窟の外へ出たところで、パインが2年前のことを語り出す

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
437	ルチル	よろしい　各員　配置につけ！	STORY Lv.2でスフィアを青年同盟に返している状況で、5-1 入口でヤイバルに話しかけて、選択肢で「出る出る！」を選ぶ	カモメ団が青年同盟主催の武闘大会に参加することになり、ルチルが同盟員に号令をかける
ミッションQ【青年同盟　武闘大会！】進行中				
438	エルマ	はいはーい！　エルマいきまーす！	武闘大会の5戦目に勝利する	5戦目に勝利したカモメ団に、つぎの対戦相手としてエルマが名乗りを上げる
439	ルチル	お手合わせ願えますか	武闘大会でエルマを倒す	破竹の勢いで勝ち進むカモメ団に、最後の対戦相手としてルチルが名乗り出る
ミッションQ【青年同盟　武闘大会！】コンプリート後				
440	ルチル	ナギ節が訪れた2年前　青年たちの心に　奇妙な変化が起きた	ミッションQ【青年同盟　武闘大会！】をコンプリートする	武闘大会のあと、ルチルが青年同盟員たちに、青年同盟とスピラの未来について語りはじめる
441	ルチル	ヤイバル隊はマキナ派と協同して警護にあたれ	ミッションQ【青年同盟　武闘大会！】コンプリート後に、5-11 青年同盟本部・物見台でルチルに近づく	盟主代行であるルチルが、物見台でヤイバルとエルマに警備の命令をくだす

ジョゼ寺院

STORY Lv.5

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
[illegible]	(アルベド族)	トエサヒ　チアミム　テンチュフキセ　ゾッユミ　ケミチム　ユルッサンガ（俺たち機械を研究して、ごっつい兵器を作ったんだ）	6-5 大広間を訪れる	マキナ派のひとりが、彼ら自身の手で造り上げた兵器をユウナたちに自慢する
ミッション[illegible]【マキナ派の自信作に挑戦！】進行中				
443	パイン	こう言えばいいんだ	アルベド語辞書を26冊集めていない状況で、6-9 控えの間で最強状態ではないエクスペリメントを倒す	アルベド語を知らないユウナに、マキナ派の男を挑発するようなセリフをパインが教える
[illegible]	リュック	あのさ　アルベド語　誰に習ったの？	6-9 控えの間で最強状態のエクスペリメントを倒す	パインが流暢なアルベド語を話しているのを見たリュックが、彼女に尋ねる
[illegible]	パイン	簡単に言うと　あんたたちのおかげで私もずいぶん変わったってこと	444のつづき	ユウナたちに会って、言葉を学ぶ以上のものを得ることができたとパインが語る

幻光河

STORY Lv.5

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
446	トーブリ	ういうい！　大成功でしたねえ　雷平原ライブ	7-2 南岸でトーブリに話しかける	幻光河でふたたびライブを開催しているトーブリが、雷平原でのコンサートについて語る
447	トーブリ	夢だったんですよ　私　みんなの心をつなぐ役に立つことが	446のつづき（以下の行動を行なっている状況で、途中の選択肢で「観るだけ」か「飛び入り」を選ぶと聞ける） ●ミッションC【輸送車を護衛！】を輸送品をすべて守ってコンプリートする ●ミッションI【チケットの販売！】をチケットを10枚売ってコンプリートする ●ミッションJ【楽団員を探せ！】をコンプリートする	イベントを成功させて感慨にひたるトーブリが、ユウナたちに夢がかなったと語る

グアドサラム

STORY Lv.5

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
448	トワメル	我らグアドは　あの音色に救われたようなものです	ミッションQ【ロンゾの出陣を阻止せよ】をコンプリートしている状況で、8-1 全景で楽器亜人種に近づく	グアドサラムにもどってきたトワメルが、楽器亜人種への感謝の気持ちをユウナたちに語る
449	リュック	じいちゃんがなれば？	ミッションQ【ロンゾの出陣を阻止せよ】をコンプリートしている状況で、8-1 全景でトワメルと話したあと、再度彼と話す	グアド族も新たに長老を立てなければならないと言うトワメルに、リュックが提案する
450	トンカ	んなこたぁねえだなや　アンタたいしたもんだっぺよ	449のつづき	長老への就任を辞退しようとするトワメルを、トンカが説得する

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
グアドサラムのエピソードコンプリート後				
451	トワメル	ここは　クアトの思い出が眠るところです	8-1 全景でトワメルに話しかける	グアドサラムにある開かずの家について、トワメルがユウナたちに説明する
452	(グアド族)	やっぱり!　リアンとエイドに聞いたんだ	STORY Lv.2か3でリアン&エイトと会話している状況で、8-5 開かずの家を訪れる	開かずの家に入ったユウナたちに、なかにいたグアド族の少年が話しかける
雷平原				STORY Lv.5
[illegible]	シンラ	コンサートで放出されたスフィア波の影響で　魔物が大暴れだし	雷平原を訪れる	雷平原での魔物さわぎの原因をシンラが説明する
ミッション[illegible]【避雷塔の魔物退治!】コンプリート後				
454	リュック	「おう」じゃないよ!　何やってんのさ!	新たな洞窟でシトに近づく	洞窟の奥で、壁にもたれながらもふだんと変わらない雰囲気で呼びかけてきたシトを、リュックが問いつめる
455	(ユウナ)	父さんやジェクトさんともこんなふうに話せたのかも……なんてね	新たな洞窟でマキナパンツァーを倒す	シトとアニキのケンカを見たユウナが、いがみ合いながらも親子で話せる幸せを心のなかで語る
マカラーニャの森				STORY Lv.5
456	ユウナ	ごめん　先に帰っててくれるかな	ミッション[illegible]【ロンソの出陣を阻止せよ】をコンプリートしている状況で、10-8 スフィアの泉で僧官と話したあと、10-13 聖なる泉を訪れる	ティーダとの思い出の場所にやってきたユウナが、リュックとパインに頼む
457	(ユウナ)	なつかしいと言うには……また……	10-13 聖なる泉でユウナひとりになったあと、泉に近づく	泉のほとりでユウナがひとり指笛を吹き、つぶやく
458	オオアカ屋	いまさら　どのツラ下げて帰ってきやがった!	STORY Lv.3をコンプリートするまでにオオアカ屋の借金を全額返済している状況で、10-15 旅行公司前で旅行公司に近づく	借金を返済し終えて店をつづけていたオオアカ屋が、ふらりと帰ってきたワンツをどなる
ビーカネル砂漠				STORY Lv.5
[illegible]	ナーダラ	サボテンダー自治区が　とえらい魔物に襲われてるんだ	ビーカネル砂漠を訪れる	ビーカネル砂漠を訪れたカモメ団に、ナーダラが状況を説明する
[illegible]	ベンゾ	マルネラが力尽きないうちに　サボテンダーを集めてください	459のつづき	魔物に対する結界を張れる門番サボテンダーを集めてほしいと、ベンゾがユウナたちに頼む
ミッション[illegible]【最後のサボテンダー探し】コンプリート後				
[illegible]	ベンゾ	これでもう　自治区が魔物におびやかされることはなくなりました	11-4 サボテンダー自治区へもどってくる	自治区に結界を張って魔物を追い払ったあと、ベンゾがユウナたちに感謝する
[illegible]	リュック	今度はキャンプに魔物だって!	461のつづき	ビケットからキャンプの急を知らされたリュックが、ユウナたちに報告する
ミッション[illegible]【砂漠の最終決戦!】進行中				
[illegible]	ナーダラ	でも　こんなの大したことないさ　ホームがふっとんだ時に比べればね	アンラ・マンユを倒す	魔物によるキャンプの被害は甚大だったが、ナーダラが軽く答える
ミッション[illegible]【砂漠の最終決戦!】コンプリート後				
464	ユウナ	マルネラさん　もういないんだね……	11-4 サボテンダー自治区を訪れる	かつてマルネラが立っていた場所でしゃがみこむベンゾに、ユウナが声をかける
ベベル				STORY Lv.5
465	ハッセ	兄ちゃん「あんなの」って誰?	STORY Lv.4でサナルカンド遺跡の通信スフィアでイサールと2回話していない状況で、12-2 中心街でマローダに近づく	こども団を指して「あんなの」と語るマローダに、パッセが尋ねる
466	マローダ	真面目すぎる兄貴が面倒事をしょいこんで　俺らが苦労するっつうわけだ	STORY Lv.4のサナルカンド遺跡の通信スフィアでイサールと2回以上話している状況で、12-2 中心街でマローダに近づく	ベベルに駆けつけたイサールを見ながら、マローダがリュックに語る

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
467	タロ	僕らが見つけたんだよ	12-4 新エボン党本部・右部屋を訪れる	新エボン党本部を探索していたこども団のタロが、光る床を見つけたと誇らしげに報告する
468	リュック	異界だ!	聖ベベル廟・最上層でパインたちに近づく	隠された迷宮に足を踏み入れて「似た場所を知ってる」と話しはじめるハナに、リュックが口をはさむ
469	パイン	キノック老師!	聖ベベル廟・第20層で、キノックに近づく	迷宮の途中で待ちかまえていたキノックを見て、パインが驚く
470	パイン	新エボン党の創設者	聖ベベル廟・第60層でマウントマイマイを倒す	トレマについて尋ねるリュックに、パインが説明する
471	パイン	あんたがトレマとはな	聖ベベル廟・最下層ですべてを捨てし者を倒す	すべてを捨てし者を倒した直後に現れた老人に、その正体をさとったパインが話しかける
472	ユウナ	だからって過去をなくしたら そんなの 私じゃない	聖ベベル廟・最下層でトレマを倒す	ユウナこそすべてを捨てし者と言うトレマの言葉を、ユウナが否定する
ナギ平原				STORY Lv.5
473	トーブリ	この雰囲気ですねえ 何かマズイって 来ませんよお客さん 対立してたら	青空公司か銀色公司のPR段階を5にしたあと、ナギ平原を訪れる	いがみ合う両公司を見かねたトーブリが、あいだに入ってくる
474	(ユウナ)	今度こそ 幸せになれますように	遺跡の奥の洞窟で、すんごいチョコボをつかまえる	ようやくつかまえたすんごいチョコボに優しく話しかけるクラスコを見て、ユウナが心のなかでつぶやく
ガガゼト山				STORY Lv.5
475	カリク	長老 カリクにはわからない! ロンゾはどんな道を歩めばいいのだ!	ミッション◎【ロンゾの出陣を阻止せよ】をコンプリートしている状況で、14-1 山門でキマリたちに近づく	グアド族への復讐は思いとどまったものの納得しきれないカリクが、キマリにロンゾ族の進むべき道を問う
476	キマリ	未来のロンゾがどこへ向かうか 答えを出さねばならない	14-1 山門でキマリたちに近づいて会話を聞いたあと キマリに話しかける	カリクが立ち去ったあと、キマリがユウナたちにみずからの決意を語る
477	キマリ	広いスピラを見るのは 楽しかったか	476のつづき(STORY Lv.3の雷平原でリアン&エイトと会話している状況でのみ聞ける)	ガガゼト山に帰ってきたリアン&エイトを、キマリが温かく迎える
478	キマリ	カリクは考えることをあきらめ キマリに答えを求めている!	STORY Lv.3でリアン&エイトと会話している状況で、14-2 登山道でキマリたちに近づく	ロンゾの未来を語れないキマリは長老失格だと非難するカリクに、キマリが説教する
479	カリク	ツノをつけた方がよいか	478のつづき(ミッション◎【ロンゾの出陣を阻止せよ】をコンプリートしている状況でのみ聞ける)	完成したキマリ像を前にして、カリクがキマリに尋ねる
480	カリク	ロンゾに栄光あれ! 御山よ永遠なれ! キマリ長老万歳!	479のつづき(ミッション◎【ロンゾの出陣を阻止せよ】をコンプリートしている状況でのみ聞ける)	進むべき道をさとったカリクが、ロンゾ族のみんなに呼びかける
ザナルカンド遺跡				STORY Lv.5
481	(ユウナ)	おサルさんと一緒に	サブイベント「ないしょのミッション」をクリアしている状況で、ザナルカンド遺跡を訪れる	思い出の場所がどのようなことになっても平気な強さを持てる日までここを守る、とユウナが心のなかで誓う
482	メイチェン	機械戦争のおりに建造されたヴェグナガンですが 実は一度も使われることがなかったのですわ	STORY Lv.3のグアドサラムでメイチェンに語ってもらっている状況で STORY Lv.5ではじめて 15-1 周辺を訪れたときにメイチェンに話しかけて、選択肢で「語ってください」を選ぶ	ヴェグナガンについて、メイチェンが語り出す
483	リュック	じいちゃん 死んでんの!?	482のつづき(STORY Lv.1の青年同盟本部でメイチェンと握手している状況でのみ聞ける)	メイチェンの正体を知って、リュックが驚く
484	ユウナ	人は つながっているんですね	483のつづき(STORY Lv.1の青年同盟本部でメイチェンと握手している状況でのみ聞ける)	異界へ旅立とうとするメイチェンに、ユウナが尋ねる

キューソカイセキ【コンプリート率】

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
異界				STORY Lv 5
485	(祈り子)	せめて誰かに伝えようとしたけど　影にひきずりこまれて――	アニマを倒す	異界の道に現れたバハムートの祈り子が、ユウナに状況を伝える
486	ユウナ	影なら大丈夫　消せる	485のつづき	いまのシューインは彼の想いが集まった影だとバハムートの祈り子に言われ、ユウナが自信を持って答える
487	サノー	ヌージの言いつけとあればお嬢も待つしかあるまいよ	16-6 異界の深淵でルブランたちに近づく	「何してるの？」とユウナに聞かれ、サノーが答える
488	ルブラン	そうしとくれ　ケナゲってところを強調してね	487のつづき	ルブランのことをヌージへ伝えると言うリュックに、ルブランが注文をつける
489	ギップル	一回休み……ってか	16-7 異界の核でギップルに近づく	傷つき横たわるギップルが、心配するパインにふざけた調子で言う
490	ユウナ	気になること　そのままにしておいたら　ちゃんと戦えないから	489のつづき	ギップルから受け取ったスフィアはあとで見ると言うパインに、いま見たほうがいいとユウナが忠告する
491	パイン	あの時の私　どこ行ったんだろうな	490のつづき	スフィアの映像を見たパインが、いまの自分と昔の自分をくらべてポツリと言う
492	ユウナ	動き出した……	16-7 異界の核で 16-8 ヴェグナガンへつづく通路まで進む	起動したヴェグナガンを見て、ユウナがつぶやく
493	ヌージ	だが策はある　上策とは言えんがな	16-8 ヴェグナガンでヌージに近づく	シューインを止める策を、ヌージが語りはじめる
494	ユウナ	ヌージさんの作戦は　却下です　だって　2年前の私たちと変わらないから	493のつづき	自分が犠牲になってシューインを止めると言うヌージに、ユウナが反対する
495	ユウナ	みんなは　ほめてくれたんだ　がんばった　すごい　よくやったって	494のつづき	2年前、召喚獣をみずから倒したときのやりきれない気持ちをユウナが語る
496	パイン	光？	495のつづき	ユウナの作戦を察したパインが、ユウナが先ほど祈り子との会話で言っていた言葉をつぶやく
497	ルブラン	ケナゲに待つのも　らしくないだろ　ダンナ	496のつづき	結局あとを追ってきたルブランが、ヌージに声をかける
498	ユウナ	みんなで戦えば大丈夫！　手分けして攻めよう！	497のつづき	完全に起動したヴェグナガンを前に、ユウナが全員を励ます
499	ルブラン	蹴られたいかい!?	16-8 ヴェグナガンでヴェグナガン(尻尾)を倒す	ヴェグナガン(脚)との戦いから逃げようと提案するウノーを、ルブランがどなりつける
500	ルブラン	ここはゆずってやるよ　あたしはダンナの応援だ！	16-8 ヴェグナガンでヴェグナガン(脚)に近づく	救援に駆けつけたユウナたちに、素直に感謝できないルブランが強がりを言う
501	ユウナ	カモメ団に任せなさい！	ヴェグナガン(脚)を倒したあと、16-8 ヴェグナガンでウノーとサノーに近づく	すわりこんだウノーたちにルブランのことを頼まれたユウナが、元気に答える
502	バラライ(&シューイン)	ああ　すべての終わりだ！	16-8 ヴェグナガンでヴェグナガン(コア)を倒す	ヴェグナガンのコアを壊したところに現れたシューインが、バラライの口を使ってユウナたちに不敵な言葉を投げかける
503	ユウナ	みんな　落ち着いて！　これで最後！	502のつづき	襲いかかってくるヴェグナガンを前に、ユウナが全員に呼びかける
504	ユウナ	あなたに伝えたいの　1000年　届かなかった言葉	16-8 ヴェグナガンでヴェグナガン(頭)を倒す	ヴェグナガンを破壊し、ついに直接対面したシューインに、ユウナがレンの想いを伝えようとする
505	シューイン	おまえはレンじゃない……！	504のつづき	ユウナをレンと思いこみ、その言葉を聞いて消えようとしていたシューインが、目の前にいる人物がレンでないことに気づく
506	シューイン	1000年もかかって　やっとこれだけ	16-8 ヴェグナガンでシューインを倒す	長い時を経て果たしたレンとの再会に、シューインが涙する

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
	レン	新しい歌　聴かせてあげる	506のつづき	レンとの再会に泣きくずれるシューインに、レンがあやすように語りかける
508	ユウナ	やっぱり……そばにいてくれたんだね	STORY Lv.3のグアドサラムで上映会をしていないかSTORY Lv 3の異界で指笛を4回聞いていない状況で、異界の深淵を歩くシーンで◎ボタンを押す	うしろから抱きしめてきたティーダの幻影を確認するように、ユウナがつぶやく
509	ユウナ	キミはちゃんと……ここにいて　いつでもつながっているから……	508のつづき	抱きしめるティーダの幻影を安心させるように、ユウナが語りかける

お宝スフィア

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
510	????(シューイン)	なんで俺が逮捕されるんだ！納得いかないっての！	旅のきっかけ(きっかけのスフィア)を見る	牢獄のなかで、ティーダに似た青年が必死に叫ぶ
511	(看守)	なあ　ザナルカンドが降伏しないから戦争が終わらないんだ	1000年前の牢獄(牢獄のスフィア)を見る	牢獄の看守が、囚われている青年に話しかける
512	バラライ	きついなあ……	アカギ記録1(アカギスフィア1)を見る	アカギ隊選抜試験時代の訓練中、3番隊の猛攻をしのいでいるバラライがつぶやく
513	バラライ	弾は!?	アカギ記録2(アカギスフィア2)を見る	魔物との戦闘中に銃が弾切れしたバラライが、ほかのふたりに尋ねる
514	バラライ	ミヘン・セッションってどう思う？	アカギ記録3(アカギスフィア3)を見る	船での移動中、バラライがギップルに尋ねる
515	キノック	最後の演習だ	アカギ記録4(アカギスフィア4)を見る	アカギ隊選抜最終試験を行なうにあたって、キノックが候補生たちに試験の内容を告げる
516	ギップル	なんで殺し合いになるんだよ！	アカギ記録5(アカギスフィア5)を見る	選抜最終試験の途中に候補生同士での殺し合いがはじまり、わけがわからないギップルが叫ぶ
517	(監察官)	報告を聞こう	アカギ記録6(アカギスフィア6)を見る	選抜最終試験で生還したヌージたちに、監察官が洞窟のなかの様子を尋ねる
518	(パイン)	みんな……どこ？	アカギ記録7(アカギスフィア7)を見る	ヌージたちとはぐれたパインが、必死に彼らを捜して走る
519	ヌージ	無事で何よりだ	アカギ記録8(アカギスフィア8)を見る	自分たちを捜していたパインに向かって、ヌージが声をかける
	(ウノー)	えー　アカギ隊員選抜　最終演習の生存者はありません――以上！	アカギ報告1(アカギスフィア9)またはアカギ報告2(アカギスフィア10)を見る	選抜最終試験後、洞窟内を調査するウノーが、よく確認もせずに報告を終了しようとする
	(監察官)	死にぞこないは4人だ　わかっているな	アカギ報告2(アカギスフィア10)を見る	死体の数が足りないとの報告を受けた監察官が、ウノーたちに指示をくだす
	ギップル	どうよ　パイン先生	船上の思い出(パインのスフィア)を見る	船での移動中、ナギ節が訪れたら何をしようかと、ギップルがパインに尋ねる
523	ヌージ	俺の体はなかば機械　無理に生かされているようなものだ	死を求めるもの(ヌージのスフィア)を見る	青年同盟本部で身体を休めるヌージが、心配するルチルに対してなげやりな返答をする
524	ギップル	近くにグアドの捜索隊がいるらしいな　さっき通信を拾った	大馬鹿たち(ギップルスフィア)を見る	砂漠に潜伏しているギップルが、かたわらの男に状況を説明する
525	バラライ	キノック老師に使い捨てられて　アカギ隊は全滅です	寺院の秘密(バラライのスフィア)を見る	選抜最終試験後、ヌージたちと別れたバラライが、シーモアに保護を求める

キューソカイセキ 9

ボイスデモ

本作に用意されているボイスデモは、数が多いばかりか分岐するものもあるため、そのすべてを聞くのは簡単なことではない。ここでは、おもにゲームを1度クリアしただけでは聞き逃す可能性があるボイスデモについて解析していく。

シンラ君の解析査定

Q1 ボイスデモの[illegible]からやり[illegible]せば、すべての分岐パターンを見られる？

HINT [illegible]

Q2 ボイスデモのすべての分岐を見るために「強くてニューゲーム」で最初からプレイをくり返す場合、注意することは？

HINT [illegible]

ボイスデモとは

ボイスデモとは、条件を満たしたうえで特定の人物に話しかけたり特定のエリアを訪れると発生する、音声つきの会話シーンのこと。その多くはふつうに物語を進めていれば聞くことができるが、なかには、シナリオ展開によって聞けなくなったり、選択肢やそれまでの行動によってデモの内容が分岐したりするものもあるのだ。まずは、その仕組みを理解しておこう。

←分岐するボイスデモのなかには、複数の条件を満たさなければ分岐しないものもある。

シナリオ展開により発生しなくなるボイスデモ

それまでの行動やミッションの結果などによっては、特定のボイスデモが発生しないシナリオ展開になることがある。たとえば、STORY Lv.2で青年同盟にスフィアを返すと、新エボン党に返していた場合に聞けるはずのボイスデモは一切発生しない（右図参照）。また、STORY Lv.3のミッション◎【ロンゾの出陣を阻止せよ】をコンプリートしたかどうかは、3つのエリアのエピソードの結末（＝ボイスデモの内容）に影響する。STORY Lv.1や2の行動内容がSTORY Lv.5に影響することもあるので、どの行動やミッションがシナリオ展開に関わるのか、きちんと把握しておきたい。

＊シナリオ展開によるボイスデモの分岐の例（STORY Lv.2　キノコ岩街道の場合）

分岐 スフィアをどちらの組織に返した？

青年同盟	新エボン党
歓迎されるカモメ団	敵視されるカモメ団
エルマの歓迎	エルマと対決
カモメ団、同盟入り？	動かない昇降機を前に

分岐 スフィアをどちらの組織に返した？

青年同盟	新エボン党
ヌージ、スフィアを預ける	ヌージ、スフィアをくれてよこす
リュックの詮索	リュックの詮索

※それぞれのカコミ内にあるのは、ボイスデモのタイトル

↑→スフィアをとちらの組織に返してもエピソードはコンプリートできるか、発生するボイステモは大きく異なる

分岐するボイスデモ

一部のボイスデモは、さまざまな要素（下のコラムを参照）によって、会話の途中で展開が分岐したり、追加シーンが挿入されたりする。以前のストーリーレベルやほかのエリアでのユウナたちの行動が分岐に影響することもあるので、異なった展開を見たい場合は、その分岐条件の直前のプレイデータからやり直す必要があるのだ。

基本的に、『強くてニューゲーム』で最初からプレイすることをくり返せば、ほとんどの展開を見られるが、右記の点には注意しよう。

＊『強くてニューゲーム』を行なうときの注意点

●アルベド語辞書を26冊集めると……

STORY Lv.5のジョゼ寺院での「壊しちゃったね……」の分岐（→P.551）が見られなくなる

●コンプリート率を75%以上にすると……

STORY Lv.5の飛空艇での「カモメ団の由来」の分岐（→P.534）が見られなくなる

●コンプリート率上昇フレーズをすべて聞くと……

発生条件にコンプリート率が関係しているボイスデモが、すべて発生しなくなる（→P.500）

ボイスデモの分岐に影響する要素

ボイスデモの分岐には、おもにつぎのような要素が影響をおよぼす。これらのうち、「会話中の選択肢」以外は、それまでの行動内容によって自動的に分岐が行なわれるものだ。個々のボイスデモの具体的な分岐条件については、P.532～573に掲載したボイスデモ分岐チャートを参照してほしい。

会話中の選択肢

↑選んだ選択肢によっては、同じ分岐の選択肢を選び直せる場合もある。

ミッション内での行動

↑ミッション内での行動により、展開が分岐したり追加のボイスデモが挿入される。

以前の選択肢

↑以前に何と返答していたかで、ボイスデモの内容が変化する。

以前に会っているか

↑それまでのストーリーレベルで会っていない場合は、追加のシーンが挿入される。

エピソードの結末

↑エピソードコンプリートの条件を満たしているかどうかで、ボイスデモが分岐する。

シンラ君の解析査定 解答編

Q1 ボイスデモの直前からやり直せば、すべての分岐パターンを見られる？

A1 [illegible]

[illegible] すべての分岐は見られない。

Q2 ボイスデモのすべての分岐を見るために『強くてニューゲーム』で最初からプレイをくり返す場合、注意することは？

A2 [illegible]

[illegible]

ボイスデモ　分岐チャート

チャートの見かた

幻光河 ❶ — MOONFLOW

STORY Lv.1 ❷ — 幻光河

【分岐】幻光河・南岸でトーブリと会話した？ ❻

会話した／会話していない

助けを求めるハイペロ族 ❸

ハイペロ族 ❹ 誰か　たすけ ❺ る？

ハイペロ族　たれ　か　たれ　か？　おたすけて

護衛をしよう

ユウナ　あなたがトーブリさんの部下？
▼
リュック　そゆこと　あたしたちカモメ団が、トーブリのところまで護衛したげる
ハイペロ族　ありがとさ　ん

ハイペロ族　ひえ～、盗賊、おそわれる　？
▼
リュック　悪いけど
ユウナ　ちょっとなら　いいよ
ハイペロ族　ありが一と

次ページへ

護衛終了

【追加シーン ❼ 】全条件をすべて守っている場合
トーブリ　それから　これも受け取ってください　ほんの気持ちです

トーブリ　久しぶりに会った気がしますよ　信用できる人たち　いや　結構結構

【追加シーン】ハイペロ族から護衛を依頼され、護衛条件をすべて守っている場合
ハイペロ族　みんなと　もありがと　と　何かあったら　おかえしする　よ？

ユウナ　どういたしまして
リュック　スフィアハンター、カモメ団　ごひいきにね～！

❶**エリア名**……ボイスデモが発生するエリアの名前。

❷**ストーリーレベル**……ボイスデモが発生するストーリーレベル。

❸**タイトル**……ボイスデモのタイトル。基本的に「FFX-2アルティマニア」での掲載名称と統一している。各ボイスデモの発生条件についても同書を参照。

❹**キャラクター名**……セリフを言うキャラクターの名前。画面に名前が表示されないセリフや、会話の途中まで「????」として表示されるセリフの場合にも、キャラクター名を掲載している。「ユウナ（独白）」は、ユウナのひとり語りのことを示す。

❺**セリフ**……ボイスデモ中のセリフ。ボイスデモが長い場合は途中を▼マークで省略し、あらすじを記載してある。

❻**分岐**……ボイスデモの分岐点。記載された条件で展開が分岐することを表す。選択肢による分岐の場合は、画面に表示される選択肢のみを記載。再アイコンがある場合は、その選択肢を選んだあとに、同じ分岐の選択肢を選び直せることを示す。

❼**追加シーン**……記載された条件を満たしていると挿入されるボイスデモ。基本的に1度しか発生しない。

飛空艇 — AIRSHIP "CELSIUS"

STORY Lv.1 — 飛空艇

アニキに優しくするか

アニキ：うーん……。

「放置する」再 → アニキ：いててて……。

「やさしくする」 → ユウナ：ありがとう、アニキさん。
▼
リュック：キック！
※心配をしてくれたアニキに対し、優しい声をかけるユウナ。アニキはどさくさにまぎれて抱きつこうとするが、リュックに蹴られて悶絶する

STORY Lv.2 飛空艇

どちらに渡す？

アニキ：決まったか？

「決まった！」 / 「ちょっとまって」再 →（会話終了）

リュック：新エボン党は、名前からしてなんかヤな感じなんだよね～。
パイン：青年同盟は危なっかしい。ほとんど暴走しかけてる。
アニキ：さあ、さあ！
ユウナ：うーん……。

「青年同盟本部」を選択する / 「新エボン党本部」を選択する

アニキ：よーし決まった！　それでいこう！　カモメ団、出発だ！

青年同盟にスフィアを返却（※キノコ岩街道で発生）

リュック：盛り上がってるね～！
▼
ヌージ：諸君、カモメ団に歓呼を！
※青年同盟員たちはカモメ団を歓迎する

ヌージ：で、見たのか。
▼
ユウナ：そっか……。
※ヴェグナガンのことを「忘れろ」と忠告してくるヌージ。ユウナはスフィアに映っていた人物のことを尋ねるが、ヌージは知らない模様

ダチ：おい、飛空艇からの緊急信号だ！　カモメ団、すぐに戻るぞ！

新エボン党にスフィアを渡す（※ベベルで発生）

リュック：盛り上がってるね～♪
▼
アニキ：チシヌウハ！　ゴフゴフソ　ミルボ！
（気にするな！　どうどうといくぞ！）
※新エボン党員たちはカモメ団を歓迎する

バラライ：ようこそ、カモメ団の皆さん。
▼
ユウナ：そっか……。
※ヴェグナガンを狙っている青年同盟を、全力で阻止すると語るバラライ。ユウナはスフィアに映っていた人物のことを尋ねるが、バラライは知らない模様

ダチ：おい、飛空艇からの緊急信号だ！　カモメ団、すぐに戻るぞ！

飛空艇に侵入者　～　盗られたら盗り返せ！

マスター：侵入者だ～よ。なんかとられた？　しらべ中～。
▼
パイン：奴らの戦闘服を奪う、と。3人分だな。
※カモメ団の留守中にスフィアを盗み、さらにスフィア映像でカモメ団を挑発するルブラン一味。ユウナたちは、変装してルブランのアジトに忍びこみ、スフィアを盗り返すことにする

STORY Lv.4 飛空艇

異界からの通信

シンラ：なんだろう、これ。通信っぽいけど、弱すぎるし。
ユウナ：どうしたの？
シンラ：穴に落としておいた通信スフィア。でも、全然つながらないし。

【追加シーン】動力室にいるルブランに会っていない場合
（ブリッジに勝手に入ってくるルブランたち）
ルブラン：いつまで待たせる気だよ。

ルブラン：な～にやってんだい、ちょっとおどき。
▼
アニキ：飛空艇、発進！
※異界にいるギップルたちと通信がつながる。ユウナたちは、レンの想いをシューインに伝えるため、異界に向かうことを決心する

あの穴に飛びこむしかないし

シンラ：ヴェグナガンの居場所は、異界のずっと奥深く。突入するには、あの穴に飛び込むしかないし。
ダチ：穴っていうと……。
ユウナ：ビサイドとキーリカ、それにジョゼの寺院だね。

↓

【[illegible]ルート】ミッション[illegible]【観光客を救出せよ！】をコンプリートしている場合

パイン：あと、ナギ平原、谷底の洞窟もだろ。

↓

シンラ：アンダーベベルにも、ヴェグナガンが開けた大穴があるし。
リュック：どこから行けばいいのかな？
アニキ：どこでもいい！　気合一発、飛び込むのみ！ ユウナ！ 決心できたら、俺に言え！

ルート選択

【[illegible]】異界の深淵にたどり着いたことがある場合（1回のみ）

アニキ：異界の深淵、一気に行けるぞ！　便利にしたぞ！

↓

アニキ：ルート、選んでくれ。

↓

※1
アニキ：カモメ団、出発！
アニキ：飛空艇、発進！
アニキ：健闘を祈る！
アニキ：気をつけてな！
アニキ：よし、最終決戦だ！
アニキ：今度こそ、決着か？
アニキ：ユウナ、任せた！

※1……いずれかがランダムで聞ける

カモメ団の由来

ダチ：あんまり近づくなよ。指でもはさんだら大事だ。
▼
ユウナ：そっか、それで「カモメ団」なんだ！
※ダチは、カモメ団の名の由来となった、飛空艇発見時のエピソードを語り出す

↓

【分岐】現在のコンプリート率は？

75%以上

ダチ：それだけじゃない。
▼
ダチ：やっぱり……。
※ダチは、カモメ団の名の由来のつづきを語りはじめる。あまりの内容に、ユウナは話をさえぎる

75%未満

ダチ：そうそう、ちょっといい話だろ？
▼
ユウナ：おつかれさまです。
※今度はアニキの相手でもするかと、ダチは動力室を立ち去る

親子ゲンカ

シド：ユウナ、おまえもちょっと来い。
▼
リュック：だから！　そういう考え方が古すぎって言ってるの！　ねえ？
※もっとおしとやかにしろと説教をはじめるシド。リュックは考えかたが古いと反論し、ユウナに同意を求める

「考え方　古すぎ」

シド：なっ……。へっ、俺は時代遅れってわけか。やってらんねえな。
▼
リュック：なにそれー!?
※新しい時代は俺たちにまかせろというアニキに、おまえが一番心配なんだと声を荒らげるシド。結局、親子ゲンカはエスカレートする

「そうでもない」

シド：ほれ！　ユウナはちゃーんとわかってるじゃねえか。
▼
リュック：ガキってなにさー！
※俺たちはもう大人だと言うアニキに、ふたりともいつまでもガキだと吐き捨てるシド。結局、親子ゲンカはエスカレートする

↓

ユウナ（独白）：ベベルで生まれて、ビサイドで育って――、今はここが私のホームかな。ううん、ここだけじゃないね。キミと旅した、たくさんの土地。今は、そのひとつひとつがホームみたいに思えるんだ。

STORY Lv.2 ビサイド島

青年同盟に入ったビサイド・オーラカ

【分岐】スフィアをどちらの組織に返した？

青年同盟

タット：スフィア、青年同盟に返してくれたんだって？
ジャッシュ：やっぱユウナちゃんは俺たちの味方だよな〜。

新エボン党

ダット：スフィア、新エボン党に返しちゃったんだって？
ジャッシュ：それ、ちょっとヒドいんじゃないの〜？

ユウナ：どういうこと？
ダット：ビサイド・オーラカは青年同盟に入ったんだ。
▼
ベクレム：いいとも。役立たずじゃないと、あんた自身が証明してくれたらな。どうだ、やってみるか？
※同盟から派遣されたベクレムが登場「召喚士など役立たず」と言うベクレムに対し、ユウナは怒りをあらわにする

ベクレム：なんだ？　挑戦する気になったのか？（※2）

「ベクレムに挑戦」再

ベクレム：大きな口を叩いたんだ、俺の記録ぐらいは越えてくれよ。よーし、始め！
※サブイベント「ガンシューティング」開始

「やめとこ」再

ベクレム：ふん、口だけだな。

※2……「ベクレムに挑戦」か「やめとこ」を選んだあと、再度ベクレムと会話した場合は、ここから聞ける

【分岐】サブイベント「ガンシューティング」でハイスコアを更新した？（※3）

更新した

ベクレムに勝利

リュック：見たか！
ベクレム：確かに実力は認めるが、「シン」を倒すほどとは思えんな。
▼
ベクレム：どいつもこいつも二言目には「思い出」か。
リュック：なにアレ！
パイン：遠吠えだよ。
※仲間との思い出が大切だと言うユウナに対して、ベクレムは悪態をつき、その場から立ち去る

更新しなかった

ベクレムに敗北

【分岐】スフィアをどちらの組織に返した？

青年同盟

ベクレム：大召喚士もこの程度か。あんた、青年同盟寄りらしいが、俺に言わせれば、ありがた迷惑だね。

新エボン党

ベクレム：大召喚士もこの程度か。やはり召喚士など時代遅れだな。寺院の残党とつるんでいるのがお似合いだ。

※3……一度ハイスコアを更新すると、以降は「ベクレムに勝利」「ベクレムに敗北」のホイステモは発生しない

STORY Lv.3

ビサイド島

言い争うベクレムとワッカ

ユウナ：何してるの？

▼

シンラ：愚かだし。

※通信スフィアの設置をしているシンラ　そこへ飛空艇にいるアニキから通信が入り、アニキは通信の実験台として利用される

↓

（ワッカたちを見ていたリュックが駆け寄ってくる）

リュック：ユウナユウナ！　なんか、まずいよ……。

↓

【追加シーン】STORY Lv.2でベクレムに会っていない場合

ユウナ：あの人は？

リュック：ベクレムって人。青年同盟本部から来たみたい。

↓

ベクレム：何を迷っているんだ。魔物をまとめて始末できるんだぞ。

▼

ワッカ：魔物を……片付けりゃいいんだろうが！

※寺院に火をつけて魔物を退治しようと言うベクレム　納得のいかないワッカは、それを止めようと単身寺院に乗りこむ

STORY Lv.5

ビサイド島

ベクレム、去りぎわの言葉

【分岐】STORY Lv.4の通信スフィアでベクレムと話した？

話した

ベクレム：ワッカの子供、名前は決まったのか？

▼

ベクレム：戦友の――思い出だな。俺からは渡しづらい。

※ベクレムはワッカに渡してほしいと、戦友のチャップが映っているスフィアをユウナに渡す

話していない

ユウナ：島を出るんですね。

ベクレム：同盟本部に戻ることになった。これから組織の立て直しだ。

↓

船員：おーい！　もうすぐ出航するぞー！

↓

（話した）**ベクレム**：頼んだぞ。

（話していない）**ベクレム**：だぞうだ。じゃあな。

↓

（ベクレムの足元にボールが転がってくる）

キッパ：すいませ～ん！

↓

【分岐】サブイベント「ガンシューティング」でハイスコアを更新した？

更新した

（ベクレムはボールを蹴り上げ、オーラカのメンバーに向けて華麗なシュートを放つ）

キッパ：うわっ!?

▼

ベクレム：ふん。最後まで、ゆるい連中だ。

※今度会ったら一緒にブリッツをしよう、というオーラカのメンバーの呼びかけを背に、ベクレムは島をあとにする

更新していない

（ベクレムは黙って船に乗りこむ）

ワッカの決意

ユウナ：どうしたの？
ワッカ：ベクレムに挨拶ぐらいしとこうと思ってな。
ユウナ：もう行っちゃったよ。
ワッカ：……そっか。

【分岐】戦友のスフィアを入手した？

入手した

ユウナ：これ、あずかったんだ。
▼
ワッカ：言いたいことがあるなら、ちゃんと話せってんだ。
※「兄ちゃんは兄ちゃんでいいんだ」とチャップが言い残したスフィアを見て、ワッカはある決心をする

入手していない

ワッカ：結局、ベクレムとは仲直りできなかったな。
▼
ワッカ：ワニダソハ。（ありがとな。）
※以前にキマリから言われたことを、ワッカに話すリュック。「どんなに悩んでもどうせワッカだし」というリュックの言葉を聞いて、ワッカはある決心をする

ワッカ：おっし！　おまえら、夜まで村にいてくれ。よろしくな！

赤ちゃんの名前は

ユウナ（独白）：夜になって、ワッカさんは村の人たちを広場に集めたんだ。
▼
ワッカ：んなワケあるかよ。
※ワッカは、ビサイド村の住民たちに赤ちゃんを紹介する

ワッカ：名前は　　イナミ。俺が考えたんだ。

ワッカ：でも、名前は……まだだ。ま、すぐに考えるけど、とにかくちゃんと紹介したくてな。

ワッカ：みんな、仲良くしてやってくれ！
ユウナ：おめでとう。
ワッカ：へへへ。

ワッカ：俺ってずっと、自分をなんかの型にはめようとしてきた。
▼
ユウナ：邪魔しちゃ悪いしね。
※宴のあと、たき火のそばで語り合うワッカとルールー。ふたりを気づかい、一行は村をあとにする

ワッカ：とにかくよ、名前つけなくちゃな。まあ、今までみたいに悩んだりはしないさ。
▼
ユウナ（独白）：もう、大丈夫だね。
※悩みから吹っ切れたワッカは、もう悩まないと語る。ユウナは安心して村をあとにする

キーリカ島 ―― KILIKA ISLAND

STORY Lv.2　キーリカ島

ドナの忠告

ドナ：カモメ団……だったっけ？　とったスフィアを返すハンターなんて、なに考えてるわけ？

【分岐】スフィアをどちらの組織に返した？

青年同盟

ドナ：青年同盟に協力してくれるのは、ありがたいけど。

新エボン党

ドナ：新エボン党に味方するなら、この島を出た方が身のためよ。

STORY Lv.5

開放された門

少年：寺院に行かせてよ、姉ちゃんに会いたいんだ！
同盟員：ここは通行止めだから、通すわけにはいかないんだよ。
男：家族に会いに行くのが、なんでいけないんだ！
同盟員：でも、通していいって命令がないと……。

[illegible] STORY Lv.4で、キーリカ島の通信スフィアで通信不能になるまで見た？

見た

ドナ：あらあらあらあら……。
▼
ドナ：通しなさい、命令よ。
※いまだに党だの同盟だのと争っているのはバカバカしい、とドナは言い放ち、門の開放を命令する

見ていない

男：じゃあ命令してもらおうじゃないか、大召喚士様にな！
▼
ユウナ：通してよし！
※ユウナの歌で心を入れかえたキーリカの住人に押される形で、ユウナは門の開放を命令する

同盟員：は……はいっ！
▼
ユウナ：レンの想い、かな。
※門が開き、キーリカの住人は、家族に会いに寺院へ駆けていく

ドナとバルテロの再会？

バルテロ：ドナ……。
▼
リュック：クンミチ　ガミハキ。（雰囲気、だいなし。）
※感動の再会を果たすドナとバルテロ。ふたりを祝福するかのように数多くの風船が飛んでいく。それをカモメ団の歓迎祭りだとカンちがいをしてさわぐアニキを見て、ひとりあきれるリュック

少年：姉ちゃ～ん！
▼
バルテロ：ドナ～～～～！
※人々はつぎつぎと再会を果たすが、ドナはバルテロのもとへ現れない。そこへ飛んできた風船を見て、バルテロは感極まり、叫びながら森へと跳びこむ

ルカ — LUCA

STORY Lv.1

ユウナの回想4　ミッションがはじまった

（「ユウナ様の風船配り！」を終える）
ユウナ：これでおしまいっ！　ミッション終了っと。
▼
パイン：シメられるまではな。
※風船配りの回想シーンが終わり、一行はふたたびリザルトプレート奪還作戦のことを振り返りはじめる

ユウナ：そんなに似てるのかな？
▼
ユウナ（独白）：何やってんだろ私――って感じ。
※コンサートが気になるユウナはスタジアムに向かうが、なかに入れてもらえない。そのとき、リュックたちに偽ユウナが追われているのを見て、思わず隠れてしまう

[illegible] ミッション[illegible]【リザルトプレート奪還作戦！】で、[illegible]の着ぐるみを調べている場合

（そばにきたリュックを回復するユウナ）
ユウナ（独白）：リュック……楽しんでたよね。

次ページへ

前ページより

ユウナ：ふう……。
▼
ユウナ：さ～て、いきますか！
※モーグリの着ぐるみからカンナーにドレスアップし、リュックとパインの加勢に向かうユウナ

リュック：あたしがキメようと思ってたのにさ。ユウナに、おいしいとこ取られちゃった。
▼
ユウナ（独白）：でも、気がつくと立ち止まって――、あの指笛を聞こうとしてる。
※リサルトプレート奪還作戦のことについてみんなでさわぎながらも、ユウナは"彼"に想いをはせる

STORY Lv.2

ルカ

シェリンダのニュース放送

シェリンダ：ルカの皆さん、こんにちは。
▼
シェリンダ：噂では、ある男性の手がかりを求めて島を飛び出した、とのことですが。
※スピラの現状をリポートしているシェリンダが、その場に居合わせたユウナに、いきなり質問をする

「そうです」
シェリンダ：では、その男性とは？

「ちがいます」
シェリンダ：では、なぜ島を？

「ひみつ」
シェリンダ：ノーコメントですか？ そこをなんとか。

ユウナ：話すと長いんです。
▼
シンラ：こんな機械、僕の発明に比べたらおもちゃ同然だし。
※ユウナがカモメ団のリーダーだ、というシェリンダの発言を聞き、「リーダーは俺だ」と突如乱入してくるアニキたち

【分岐】スフィアをどちらの組織に返した？

青年同盟
シェリンダ：ところで、カモメ団が青年同盟と手を組んだというのは事実でしょうか？

新エボン党
シェリンダ：ところで、カモメ団が新エボン党と手を組んだというのは事実でしょうか？

アニキ：そんなことは、少～し、ある！　でも、それほどな～い！
▼
ユウナ：なんか……ムカツク。
※インタビューを終えたあと、シェリンダは身の上話をする。それを聞いたリュックとパインは、頼まれごとを断れないシェリンダの性格が、ユウナに似ているとちゃかす

STORY Lv.3

ルカ

スフィアブレイク大会開催

ダチ：ここには魔物は出てないそうだ。お助け屋の出番ナシだな。
▼
リン：テンソフム　ミオニヤヌ。（健闘を祈ります。）
※優勝賞品のドレスフィア目当てに、スフィアブレイク大会に出場するカモメ団

次ページへ

前ページより

【分岐】予選の結果は？

3勝した

シンラ君と勝負！

リュック：あーあ、あとちょっとだったのに。

▼

シンラ：僕が負けるはずないし。

※自信たっぷりのシンラに、決勝戦で挑むことになるユウナ

【分岐】決勝戦の結果は？

勝利した

ユウナ：やったあ♪
シンラ：何かの間違いだし……。

敗北した

シンラ：僕に勝つなんて1000年早いし。
ユウナ：降参です……。
シンラ：ふふん。

3敗した

優勝はユウナ様

シェリンダ：第1回スフィアブレイク大会の優勝は！

シェリンダ：大召喚士ユウナ様！　主催のリンさんから賞品が授与されます。
リン：トレベソフゾバミヤヌ。（おめでとうございます。）
ユウナ：ありがとうございます。
（リンからドレスフィア「ギャンブラー」を受け取る）

優勝はシンラ君

シェリンダ：第1回スフィアブレイク大会の優勝は！

ユウナ：誰だったの？

シェリンダ：カモメ団のシンラ君！　主催のリンさんから賞品が授与されます。
リン：トレベソフゾバミヤヌ。（おめでとうございます。）
シンラ：ふふふん。

ユウナ：シンラ君、出てたんだ。
シンラ：息抜きにはなったし。

アニキ：シンラ、よくやった！　ドレスフィア、さっそくユウナに着てもらうのだ！
シンラ：これ、僕のだし。
リュック：え～!?
アニキ：わがまま、言うな！
シンラ：僕まだ子供だし。

STORY Lv.5

ルカ

ブリッツの季節到来

シェリンダ：全スピラのブリッツフリークが待ちかねた日がやってきました！

▼

ダチ：ビサイド・オーラカは来てないそうだ。育児で精一杯らしいな。

※ブリッツボールのシーズン開幕を伝えるシェリンダのアナウンスが響き渡る。ワッカが育児で忙しいため、ビサイド・オーラカは、ルカにはきていなかった

【分岐】ビサイド島のエピソードをコンプリートした？

した

リュック：なーんだ、イナミちゃんもつれてくればよかったのに。

していない

リュック：なーんだ、赤ちゃんもつれてくればよかったのに。

次ページへ

前ページより

ダチ：でな、オーラカの代わりにカモメ団に出てくれってさ！
▼
ダチ：カモメ団、出場か？
※ヒサイト・オーラカのかわりに、カモメ団がブリッツに出場するという話に

「出る出る！」

ユウナ（独白）：潜ることだけは、たくさん練習してきたんだ。今はね――うん。きっと驚くよ。
※サブイベント「ブリッツホール」開始

「やめる」

（会話終了）

シンラ君と対戦

【分岐】ドレスフィア「ギャンブラー」を入手した？

した

シンラ：勝負してあげてもいいし。
※ボイスなし

していない

シンラ：僕に勝てたら、あのドレスフィア、あげてもいいし。

「対戦するし」再

シンラ：僕が負けるはずないし。
※サブイベント「スフィアブレイク」開始

「ちょっと待つし」再

シンラ：ふふん。

【分岐】「スフィアブレイク」の結果は？

勝利した

シンラ：何かの間違いだし……。
※ドレスフィア「ギャンブラー」を入手していない場合は、それを入手

敗北した

シンラ：僕に勝つなんて1000年早いし。

ミヘン街道 ―― MI'IHEN HIGHROAD

STORY Lv.2　　ミヘン街道

ヒクリとの再会

ヒクリ：もしかして、ユウナ様ですか？
ユウナ：え……ええ。
ヒクリ：私のこと、おわかりになりませんか？

「さっぱり」

ヒクリ：私、ヒクリです！
ユウナ：ええっ!?

「ひょっとして」

ユウナ：あなた、ヒクリ!?
ヒクリ：そうです～！　おぼえててくださったんですね！

ユウナ（独白）：おぼえてる？　2年前、ミヘン街道で会った女の子。
▼
ヒクリ：チョコボだー！
※落ちこんでいるヒクリの前に、突如チョコボが現れる

ヒクリのためにチョコボを捕まえてあげますか？（※4）

「もちろん」再

【連続シーン】はじめて「もちろん」を選択した場合

リュック：あっち行ったよ！
リュックが中央部へ走っていく

「やめとく」再

（会話終了）

※4……「もちろん」か「やめとく」を選んだあと、再度ヒクリと会話した場合は、ここから聞ける

【分岐】【第1段階：中央部での追跡】の結果は？

追跡に成功した

追跡に失敗した

（チョコボが逃走する。再挑戦可能。合計10回逃走されるとチョコボの捕獲失敗）

チョコボの進路をふさげ

リュック：いたいた～！　あそこだよ！　チョコボが逃げないように、あっちで見張ってるね。
パイン：ここで見張ってるよ。
ユウナ：私が捕まえるよ、任せといて！

【分岐】【第2段階：南部で追いつめる】の結果は？

作業に4～6回成功

作業に5回失敗

（チョコボが逃走する。再挑戦可能。合計10回逃走されるとチョコボの捕獲失敗）

作業に7回成功

腹立ってこない？

リュック：なんかさ～、ハラ立ってこない？　待てこの～！

あっちにいた1

リュック：どこ行ったかなあ……。いた～！　ほら、あっち！　いっそげ～！

あっちにいた2

ユウナ：あれ？　いない……。
パイン：図体のわりに、逃げ足の速い……。
リュック：んんん……。いたいたいたいたいた！　あっちあっち！　ほら、あっち！

別の手を考えよう

リュック：もっとラクに追っかける方法ないかな～？
パイン：走って追いつける相手じゃないな。別の手を考えよう。

【分岐】ホバーの運転手に手助けを頼んだ？

頼んだ

（ホバーを利用して、チョコボを捕獲する）

頼んでいない

（チョコボが逃走する。再挑戦可能。合計10回逃走されるとチョコボの捕獲失敗）

捕獲成功

ユウナ：やったあ……。

捕獲失敗の場合

ヒクリの危機

男：おい！　あんたらのツレが、大変なことになってるぞ！
リュック：ユウナ、行こっ！

まわり道で急げ

（ガケを飛び降りてヒクリを助けに行こうとするユウナ）
パイン：無茶だ！
ユウナ：間に合わないよ！

次ページへ

前ページより

【分岐】以前にクラスコと会話をした？

会話した

クラスコ：いけぇ！
（チョコボがチョコボイーターに向かって飛んでいく）
クラスコ：僕らが時間を稼ぎます！　ユウナ様、今のうちに！
リュック：じゅーぶんっ！
ユウナ：行くよっ!!

会話していない

リュック：だったら急ぐしかないよ！

ヒクリのもとへ　（※会話終了後にチョコボイーターとのバトルに突入）

【分岐】時間内にヒクリのもとへ到着した？

時間内に到着した

【分岐】以前にクラスコと会話をした？

会話した

クラスコ：あとは頼みます！
（元気よく手を振るヒクリ）
ユウナ：みんな、行くよ！

会話していない

リュック：間に合ったぁ！
（元気よく手を振るヒクリ）
ユウナ：みんな、行くよ！

【分岐】チョコボの捕獲に成功した？

成功した → チョコボに乗れて一件落着

失敗した → チョコボは逃げて一件落着

時間内に到着しなかった

【分岐】以前にクラスコと会話をした？

会話した

クラスコ：すんません！　限界です！
ユウナ：ヒクリ！
（ピンチのヒクリを、機械が助ける）
ユウナ：みんな、行くよ！

会話していない

ユウナ：ヒクリ！
（ピンチのヒクリを、機械が助ける）
ユウナ：みんな、行くよ！

チョコボに乗れて一件落着

（チョコボに乗れて喜んでいるヒクリ）
ユウナ：楽しそうだね。
パイン：こりないな。
ユウナ：行こう。

チョコボは逃げて一件落着

ユウナ：チョコボ、逃げちゃったね。
▼
ユウナ：じゃ、行こうか。
※ユウナたちの健闘むなしく、チョコボは逃げてしまう。ほかの方法を考えてみると言い、去っていくヒクリ

STORY Lv.3　ミヘン街道

暴走機械をやっつけよう

ユウナ（独白）：寺院の魔物とは関係なさそうだけど、ここでも事件が起きてるみたい。機械が急に暴れだしたんだって。
リュック：暴走機械をやっつけて報酬をもらお～！
パイン：どうする。

やっつけちゃわない？(※5)

リュック：ねえねえ、暴れ機械やっつけちゃわない？

「やってみよう」

ユウナ（独白）：というわけで、ミッションスタート！

「今は忙しい」再

リュック：そっか……。

※5……「今は忙しい」を選んだあと、再度ミヘン街道を訪れた場合は、ここから聞ける

STORY Lv.5　ミヘン街道

サブイベント「リン探偵」の解決編の分岐についてはP.106～123を参照

キノコ岩街道 ——— MUSHROOM ROCK ROAD

STORY Lv.1

ヤイバルとの再会

ヤイバル：お久しぶりです、ユウナ様！ 僕のこと、忘れてないですよね？

「忘れてしまいました」

ユウナ：ごめんなさい……。
ヤイバル：やだなあ、青年同盟所属のヤイバルですよ。初めてお会いした時は、下っぱでしたが……。今ではほら、部下もたくさん。

「青年同盟のヤイバルさん」

ユウナ：青年同盟のヤイバルさん？
ヤイバル：本当におぼえていてくださるなんて……。ユウナ様、ありがとうございます！ ユウナ様にお会いしたあの日から、自分たちもスフィア調査を続けております。

ヤイバル：我々、青年同盟は　、ああ……クラスコ君、続き頼む。
▼
ヤイバル：魔物退治ミッションを実行しないと、本部に行けませんので、ご注意を！
※ヤイハルのかわりに青年同盟の活動内容を説明するクラスコ。カモメ団は途中で話をさえぎり、ウノーとサノーを追いかけるため先を急くことに

ヤイバル：魔物退治ミッションに挑戦しますか？ (※6)

「魔物退治ミッションに挑戦」 再

ヤイバル：了解です！　本部に向かう道中では、昇降機の近辺まで魔物が出現します。魔物を退治しながら本部を目指してください！　それではお気をつけて！

「やめとこ」 再

ヤイバル：了解です！　ジョゼ街道方面は比較的安全であります。どうぞ、このままお進みください！

ヤイバル：クラスコ君！　ほら、道案内！
クラスコ：あ……はい！　こちらへどうぞ。 (※7)

[illegible] はじめて「ヤイバルとの再会」を発生させたときに、「魔物退治ミッションに挑戦」を選んだ場合

リュック：よしっ！　ミッション開始！

※6……「魔物退治ミッションに挑戦」か「やめとこ」を選んだあと　再度ヤイバルと会話した場合は、ここから聞ける
※7……クラスコがジョゼ街道方面への道案内をしている状態で再度ヤイバルと会話して「やめとこ」を選んだ場合は聞けない

マローダとの再会(※8)

マローダ：おう、ごぶさた。俺、おぼえてるかな？

「ごめんなさい」

マローダ：ま、そんなもんか。俺、マローダ。イサールの弟でパッセの兄貴。
ユウナ：ああ！

「もちろん！」

マローダ：うれしいねえ、こりゃ。

ユウナ：元気でしたか？
▼
マローダ：だから……まあ、その……、よろしく頼むわ。
※お互いの近況を話し合うふたり　イサールのことを尋ねるユウナだが、マロ　ダはそれについては語ろうとせず、封印の洞窟についての説明をする

※8……再度マローダと会話した場合は、「ここは立ち入り禁止たからよ、よろしく頼むわ　」と「兄貴は……相変わらずた　」を交互に聞ける

メイチェンの話

メイチェン：ユウナ様。2年ぶりに、お会いできたことを記念して……。

メイチェン：語ってもよいですかな？（※9）

「かんべんして」再

メイチェン：つまらんのう……。

「次の話おねがいします」再

メイチェン：おお、もちろんですぞ。

「どうぞどうぞ」再

メイチェン：この2年――まさに激動の日々でした。

メイチェン：そこから、新たな時代への教訓を見出そうという運動ですな。（※10）

メイチェン：真実運動に加わった者たちは、各地に埋もれた古いスフィアを探し始めました。

メイチェン：「スピラの真実を解明する」という意義を、理解しておるのか怪しいものですわ。（※10）

「次の話おねがいします」再

ユウナ：怪しいですか……。
メイチェン：怪しいですなあ……。

メイチェン：さてさて……。

メイチェン：真実運動の立役者はトレマといいましてな。元はエボン寺院の僧官だったそうで。

メイチェン：なんでも今は行方不明だそうで。（※10）

「次の話おねがいします」再

メイチェン：おお、語りますとも。

メイチェン：新エボン党はスフィアを独占しましたが意外にも、多くの支持を集めました。

メイチェン：そんな若者たちをまとめたのが、そう青年同盟のリーダー、ヌージですな。（※10）

「次の話おねがいします」再

息切れをするメイチェン！

メイチェン：ヌージは、かつて討伐隊に所属し、死を恐れぬ戦いぶりで尊敬された人物です。

メイチェン：ヌージと話したくて来たのですが、会議中とのことで、門前払いですわ。つまらんのう……。

「次の話おねがいします」再

メイチェン：あと、ひと息ですな。

メイチェン：青年同盟に集う若者たちを眺めていると、その若さが、つくづくうらやましくなりますなあ。（※10）

メイチェン：ここだけの話、自分の歳もよくおぼえとらんのですわ。

［追加シーン］ はじめてメイチェンの語りを最後まで聞いた場合

メイチェン：そうそう、もうひとつよろしいですかな？
ユウナ：なんでしょう？
メイチェン：さしつかえなければ……、握手していただきたいのです。『シン』を倒してスピラを救ったその手に、触れてみたいんですわ。

次ページへ

前ページより

「ダメ」

メイチェン：きびしいのう……。

「どうぞどうぞ」

メイチェン：おお、すみませんな。異界へのよい土産となりますわ。
（握手をするふたり）
ユウナ：そんな……。
メイチェン：はて、これは……？
ユウナ：どうかしましたか？
メイチェン：いえいえ、なんでもありゃしません。ユウナ様、ありがとうございました。

※9……再度メイチェンと会話した場合は、ここから聞ける
※10……選択肢が表示されているときに「かんべんしてください」を選択すると、メイチェンが「つまらんのう……」と言い、会話が終了する

クラスコの想願

クラスコ：決めました！　いつも何をやっても中途半端で、自分のやりたいこともわからず　　、自分の本当の居場所もわからずに、流されるまま、生きてきたけど　　。このままじゃダメなんだ。探したいんです。この世界のどこかに、こんな僕でも必要としてくれる場所があるような気がする。ユウナ様！

クラスコ：僕、自分の居場所を探したいんです。飛空艇に乗せてください！（※11）

「飛空艇に乗せてあげる」

クラスコ：ありがとうございます！　自分の本当にしたいこと、見つけてみせます！
（クラスコ、飛空艇に乗りこむ）

「ダメ」再

クラスコ：ダメですか……甘いですか……。
（クラスコ、うなだれる）

※11……「ダメ」を選んだあと、再度クラスコと会話した場合は、ここから聞ける

STORY Lv.2　キノコ岩街道

【分岐】スフィアをどちらの組織に返した？

青年同盟

歓迎されるカモメ団

同盟員：カモメ団じゃないか？
▼
ヤイバル：もちろん、同盟はカモメ団を大歓迎します。すぐ本部へ向かってください。
※同盟員たちは、カモメ団が青年同盟に入ることを告げにきたとカンちがいし、大歓迎する

【追加シーン】クラスコがキノコ岩街道にいる場合

ヤイバル：クラスコ君、よろしく！
クラスコ：こちらです……。

ヤイバル：では自分は任務がありますので。

エルマの歓迎

エルマ：ユウナ様～！

カモメ団、同盟入り？

エルマ：あの、カモメ団が青年同盟に入って部隊を指揮するってホントですかあ？
▼
エルマ：また遊びに来てくださいね。
※本部にきたカモメ団を歓迎するエルマたち。ヤイバルのバラまいたウワサについて、ユウナは、たまたま力を貸しただけと青年同盟入りを否定

新エボン党

敵視されるカモメ団

同盟員：スフィアを奪ったカモメ団だ！　警備を固めろ！
▼
リュック：ほんと、落ち着かないねえ。
※同盟員たちはカモメ団を敵視する。ヤイバルはカモメ団への警戒態勢を解除してもらうため、本部へかけあいに行く

エルマと対決

エルマ：やだな～、ユウナ様。
▼
エルマ：これでも一応、隊長なんで、逃げたら示しがつかないっす！
※エルマは青年同盟の隊長としてユウナの侵攻を止めにかかる。エルマとのバトルに突入

動かない昇降機を前に

リュック：ダメだねコレ、動きそうにないよ。
▼
リュック：どうする？　来てもらおっか？
※本部へかけあいに行ったヤイバルを心配する一行。そこへ飛空艇で迎えに行くというダチからの通信が入り、そのまま帰ることにする

【分岐】スフィアをどちらの組織に返した？

青年同盟 / 新エボン党

ヌージ、スフィアを預ける

ヌージ：ふん。
ユウナ：どうしたんですか？
ヌージ：ああ……あんたたちか。
▼
ヌージ：これも因縁かな。
パイン：偶然だろ。
※ヌージはカモメ団にスフィア集めを託したあと、持っていたスフィアをパインに手渡し、その場を去る

ヌージ、スフィアをくれてよこす

ヌージ：ふん。(カモメ団に気づき)ほう……。いい度胸だな、カモメ団。
▼
ヌージ：おまえがスフィアハンターとはな。くれてやる、好きにしろ。
※ヌージはカモメ団に立ち去るように警告したあと、持っていたスフィアをパインにくれてよこし、その場を去る

リュックの詮索

リュック：なに、なに、なに？　知り合い？　知り合い？
▼
パイン：46点だ。
※ヌージとの関係を詮索するリュックだが、パインはくわしく語ろうとしない。それでもしつこく聞いてくるリュックに対して、パインは尊敬ポイントの減点を言い渡す

クラスコ、居場所を見つけに去る

【分岐】スフィアをどちらの組織に返した？

青年同盟

パイン：あんたも大変だな。
クラスコ：いえ、別にいいんです。どうせ僕なんて……。

新エボン党

クラスコ：やっぱり僕、戦いなんて向いてないんすよね。だからって、他に得意なことがあるわけでもないし──。

クラスコ：こんなんじゃダメだ！　自分の居場所は、自分で見つけなきゃ！
クラスコ、その場から走り去る)

STORY Lv.3　キノコ岩街道

青年同盟の事情

【分岐】スフィアをどちらの組織に返した？

青年同盟

ユウナ：カモメ団ですけど、魔物は？
▼
ヤイバル：「新しい時代は自分たちの力で守るもんだ」とか。
※青年同盟は、マキナ派の協力で魔物の侵攻を食い止めていた。そのさいギップルは、ユウナに頼りすぎるなと青年同盟に助言したという

ルチル：ユウナ様、よろしいでしょうか。おたずねしたいことがあります。
ユウナ：ええ。

新エボン党

ヤイバル：あ……ユウナ様！
▼
ユウナ：魔物もそんなにいないみたいだし、帰ろうか。
※ヤイバルはカモメ団を歓迎しようとするが、部下の目を気にして、その場を去っていく。一行は、魔物もいないようなので帰ることにする

ルチル：ユウナ様。おたずねしたいことがあるのですが……。青年同盟の者と話すのは、お嫌でしょうか。
ユウナ：まさか、そんなこと。何かあったんですか？

ルチル：ご承知とは思いますが、我らの盟主ヌージが消息を絶っております。
▼
ルチル：助かります。
※ルチルは、行方不明のヌージについて何か知らないかと尋ねてくる

キノコ岩武闘大会開幕！

エルマ：ユウナ様～♪
▼
パイン：面白そうだな。
※雷平原のコンサートに行った同盟員たちが説得したおかげで、新エボン党との戦いは避けられた。しかし、力を持てあましている同盟員も多く、ルチルは武闘大会の開催を決める

【分岐】スフィアをどちらの組織に返した？

青年同盟
リュック：ユウナ、出てみない？
エルマ：そりゃ盛り上がるっすよ～！　ヤイバルが受付やってますんで、あいつに申し込んでくださいね。

新エボン党
ルチル：できることなら、ぜひ参加していただきたいのですが――。
▼
ルチル：申し訳ありません。
※出場を申しこもうとしたものの、エボンと親しい者が参加すると大会が過熱する恐れがあるからと、ユウナたちは出場を断られる

大会に出るんですか？

ヤイバル：皆さん、大会に出るんですか？

「出る出る！」 再
ヤイバル：了解です！　では、ご案内します。

「そのうち」 再
ヤイバル：そのうちですね。了解です！

同盟員の忠告

同盟員：エボンの味方に手を貸すわけにはいかないんだ。
▼
同盟員：あんたの歌、よかったぜ。
※まだ気が立っているヤツもいるので気をつけろと忠告されるユウナたち

ヤイバルの決意

ヤイバル：ユウナ様の歌を聴いて、いろいろ考えさせられました。
▼
ユウナ（独白）：彼のような人がもっと増えて何かを変えてくれるかもしれない。そんな気がするんだ。
※同盟にはまだ戦争を望んでいる者がいるが、自分が止めてみると言って、単身ヤイバルは本部へと向かう

第1戦、ヤイバル戦

ルチル：名高い大召喚士ユウナ様が、諸君の力を試してくださることになった。腕に覚えのある者は、前に出ろ！
ヤイバル：僕も……じゃなくて、自分も参加したくあります！　ユウナ様と手合わせできたら、一生の記念になるであります！

ルチル：よろしい。各員、配置につけ！　それでは第一戦――始め！ （※12）

初挑戦の場合
ヤイバル：えっ!?　僕ですかぁ!?　よろしくお願いします！

再挑戦の場合
ヤイバル：ユウナ様、よろしくお願いします！

※12……再挑戦の場合は、ここから聞ける

次ページへ

前ページより

ルチルの感想

第1戦勝利

ルチル：まさに一蹴ですね。どうぞ、次の相手が待っております。

第2戦勝利

ルチル：さすがです、ユウナ様。

第3戦勝利

ルチル：こうもたやすく突破されるとは……。

第4戦勝利

ルチル：それでは参りましょう。

第1戦敗北

ルチル：お体の調子が、すぐれないようですね。今回はお引き取りください。

第2戦敗北

ルチル：ユウナ様、ご無理はいけません。ここまでとしましょう。

第3戦敗北

ルチル：お体の調子が、すぐれないようですね。今回はお引き取りください。

第4戦敗北

ルチル：今回は残念でしたが、またどうぞ。兵たちも喜ぶでしょう。

第5戦敗北

ルチル：今回は残念でしたが、またどうぞ。兵たちも喜ぶでしょう。

エルマいきま～す！

ルチル：次の者！
エルマ：はいはーい！　エルマいきまーす！

初挑戦の場合

エルマ：ユウナ様、手加減無用ですよ～！

再挑戦（エルマに勝利したことがある）の場合

エルマ：今度は負けないっすよ！

再挑戦（エルマに一度も勝利したことがない）の場合

エルマ：何度でもお相手するっすよ～！

［分岐］エルマとの勝負の結果は？

勝利した

ルチルとの決戦

ルチル：お見事です、ユウナ様。エルマ、おまえもよく戦った。この敗北を、次に活かせ。
エルマ：はい、隊長！

初挑戦の場合

ルチル：それでは、次の者！　どうした、遠慮なく名乗り出よ！

リュック：打ち止めっぽいね。
パイン：あとひとりいるだろ。

ルチル：お手合わせ願えますか。
ユウナ：よろしくお願いします！
ルチル：ありがとうございます。では……お手やわらかに。

再挑戦の場合

ルチル：お手柔らかに願います。

敗北した

あたし、やりました～！

エルマ：隊長～！　あたし、やりました～！
ルチル：腕をあげたな。さすが私の一番弟子だ。花を持たせてくださってありがとうございます。

次ページへ

前ページより

【分岐】ルチルとの勝負の結果は？

勝利した

ルチルの演説

エルマ：隊長〜!?
ルチル：ユウナ様、ありがとうございます。よい試合でした。
▼
ルチル：そう、我らの力は、未来への道を切り開くためにある。たとえば……子供たちが、剣を持たずに済む未来をめざして。
※ルチルに勝利したところで、武闘大会は無事終了する。ルチルはちょうど良い機会だと、スピラの未来と青年同盟のありかたについて演説を行なう

敗北した

ルチルの勝利に沸く同盟員

パイン：やられた……。
ルチル：皆さん、ありがとうございました。
▼
ルチル：しばらくは大会を続けるとしましょう。よろしければ、また参加してください。
※ルチルが勝利し、さらに興奮してしまった同盟員たち。大会は、しばらくつづけられることに

盟主代行ルチルの奮闘

ルチル：ヤイバル隊はマキナ派と協同して警護にあたれ。
▼
ルチル：ユウナ様、これを。お役に立つかわかりませんが……。ヌージの人となりを知る手がかりとなれば幸いです。
※盟主代行として奮闘するルチル。ヌージを知る手がかりになればと、ルチルはヌージの映ったスフィアをユウナに手渡す

ジョゼ寺院 DJOSE TEMPLE

STORY Lv.1 ジョゼ寺院

ギップルの念押し(※13)

ギップル：生ユウナ様か。
▼
ギップル：発掘作業したいの？　マジ？　現場は砂漠だぞ？　大変だぞ？
※ユウナたちが本気で発掘したいのか、念押しをしてくるギップル

「じょうだん」

ギップル：じゃあ、何しに来たんだ？ まあいいや、気が変わったらまた来てくれ。

発掘する気になった？

ギップル：発掘する気になった？(※14)

「しない」回

ギップル：あっそ。

「マジ」「する」

ギップル：じゃ採用、おめでとう。
▼
ギップル：じゃ、がんばってな。
※発掘のアルバイトに採用されたユウナは、発掘を行なうための紹介状をギップルから受け取る

※13……STORY Lv.1で聞いていない場合はSTORY Lv.2で聞ける
※14……「しない」を選んだあと、再度ギップルと会話した場合は、ここから聞ける

STORY Lv.3　ジョゼ寺院

事情を話すアルベド族

【分岐】アンダーベベル・大深度エリアで、ヌージたち3人の密会を見た？

見た

アルベド族：ヨンハソチシ　ギップルオタユ　ゴヨシコ……。（こんなときに、ギップルの奴どこにも……。）
リュック：ギップル、帰ってきてないって。
ユウナ：ヌージさんたちと一緒かな。
パイン：そうだろうな。

見ていない

リュック：ギップルマ　ゴヨミッサオ？（ギップルは、どこいったの？）
▼
パイン：カン以前の問題。
✣ヌージ、バラライにつづいてギップルまで行方不明に。自分たちの知らないところで、何かが起きていることを察する一行

▼

アルベド族：トエサヒガテベ　ササアッサダ　ヤブミヨソシ　ハッサ。ワミセダ　チアミソ　ヲフゾフ　キヒヤッサンガ。（俺たちだけで戦ったが、マズイことになった。相手が機械と融合しちまったんだ。）
リュック：よーするに、かなりヤバイみたい。
ユウナ：カモメ団の出番だね。

STORY Lv.5　ジョゼ寺院

マキナ派の自信作に挑戦？

アルベド族：トエサヒ　チアミム　テンチュフキセゾッユミ　ケミチム　ユルッサンガ。（俺たち機械を研究して、ごっつい兵器を作ったんだ。）
▼
アルベド族：ゴフガミ？　ササアッセ　イウアミ？（どうだい？　戦ってみるかい？）
✣マキナ派の自信作に挑戦するか、と挑発してくるアルベド族

アルベド族：トエサヒオ　ギキンラルソ　ササアッセ　イウアミ？（俺たちの自信作と、戦ってみるかい？）
（✣15）

「戦う」

エクスペリメントとのバトルに突入（✣16）

「やめとく」再

アルベド族：ササアミサル　ハッサナ　ミユベコ　チセルエ。（戦いたくなったら、いつでもきてくれ。）

※15……「やめとく」を選んだあと、再度アルベド族と会話した場合は、ここから聞ける
✣16……エクスペリメントが最強状態になる条件を満たしている場合は、控えの間で「戦う」を選んだときにバトル開始

壊しちゃったね……

ユウナ：壊しちゃったねえ。

【分岐】アルベド語辞書を何冊持っている？

26冊すべて

ユウナ：ゾレンハラミ。（ごめんなさい。）
アルベド族：チシヌウハ。ヨカエセコ　ハトヘウオダ　チアミオ　ミミソヨノガ。（気にするな。壊れても直せるのが、機械のいいところだ。）

26冊未満

パイン：こう言えばいいんだ。
▼
リュック：リシ　ワズナ。（火に油。）
✣パインに耳打ちされ、「もっと強いの作ってみろ！」とアルベド語で挑発するユウナ

もう手がつけられん

アルベド族：ミアン　ミアン。（いかんいかん。）
▼
アルベド族：マンヘミ　キセヤヌ……。（反省してます……。）
※マキナ派が調子に乗って改造しすぎた結果、エクスペリメントが暴走

アルベド族：トエサヒオ　チアミ　ソレセルエウア？（俺たちの機械、止めてくれるか？）（※17）

ユウナ：もう……仕方ないなあ。

「戦う」
アルベド族：アンサンシ　サトヘウソ　トコッサナ　トトヤヒダミガボ～！（簡単に倒せると思ったら、大間違いだぞ～！）
パイン：どっちの味方だ。
※エクスペリメントとのバトルに突入

「やめとく」再
アルベド族：ギズンサヒベ　ハンソア　キノッセ？（自分たちでなんとかしろって？）

※17……「やめとく」を選んだあと、再度訪れた場合は、ここから聞ける

パインがアルベド語を習った理由

アルベド族：ラヌダガ！（さすがだ！）
パイン：ホエマゴフコ。（それはどうも。）
リュック：あのさ、アルベド語、誰に習ったの？
▼
パイン：どうしてこうなるんだ？　待てって！
※アルベド語を学んだのは自分の世界を広げるためだったが、自分自身が変われたのはユウナたちのおかげだと語るパイン。しかし、会話の弾みでなぜか追いかけっこに

幻光河 ―― MOONFLOW

STORY Lv.1 　幻光河

［分岐］幻光河・南岸でトーブリと会話した？

助けを求めるハイペロ族

会話した
ハイペロ族：誰か～、たすけ～る？

会話していない
ハイペロ族：だれ～か、だれ～か？　おたすけて～。

護衛をしよう

（会話した）
ユウナ：あなたがトーブリさんの部下？
▼
リュック：そゆこと。あたしたちカモメ団が、トーブリのところまで護衛したげる。
ハイペロ族：ありがとさ～ん。
※トーブリから捜してくれと頼まれていた部下を発見し、一行は南岸まで護衛を開始する

（会話していない）
ハイペロ族：ひえ～、盗賊、おそわれる～？
▼
リュック：悪いけど――。
ユウナ：ちょっとなら、いいよ。
ハイペロ族：ありが～と～。
※盗賊に困っているハイペロ族を発見した一行。助けてほしいと頼まれ、断りきれず護衛をするハメに

次ページへ

前ページより

護衛終了

[分岐] 輸送品をすべて守った？

すべて守った

トーブリ：ういうい！　戻ったか！
ハイペロ族：この人たちのおかげさ～ん。
トーブリ：ういうい、どうも助かりました。これでイベント成功まであと一歩です。

ひとつ以上盗まれた

トーブリ：ういうい！　戻ったか！
ハイペロ族：とりあえず、この人たちのおかげさ～ん。でもでも困った～よ？　盗賊アレコレうばわれた～。
トーブリ：まあいいさ、これだけあれば、なんとかなるだろう。ういうい、どうも助かりました。これでイベント成功まであと三歩です。

[分岐] 幻光河・南岸でトーブリと会話した？

会話した

トーブリ：約束の、これ、どうぞ。
（トーブリからドレスフィア「魔銃士」を受け取る）

会話していない

トーブリ：お礼代わりに受け取ってください、これ。
リュック：おおっ♪　スフィアだ！
ユウナ：もうけもうけ♪
（トーブリからドレスフィア「魔銃士」を受け取る）

[追加シーン] 輸送品をすべて守っている場合

トーブリ：それから、これも受け取ってください。ほんの気持ちです。
（トーブリからサークレットとリザルトプレート「日輪の守り」を受け取る）

トーブリ：久しぶりに会った気がしますよ、信用できる人たち。いや～結構結構！

[追加シーン] ハイペロ族から護衛を依頼され、輸送品をすべて守っている場合

ハイペロ族：みんなど～もありが～と。何かあったら、おかえしする～よ？

ユウナ：どういたしまして。
リュック：スフィアハンター、カモメ団、ごひいきにね～！

STORY Lv.2

幻光河

トーブリ、チケット売りを依頼

[分岐] ミッション■【輸送車を護衛！】をコンプリートした？

コンプリートした

コンプリートしていない

トーブリ：困ったもんですよ、まったく。ここで一大イベントを開催するんですが。

トーブリ：なかなか売れないんです、イベントのチケット。空席だらけですよ、このままじゃ。どうです、皆さん？　チケット、売ってみませんか？

次ページへ

次ページへ

前ページより

ミッション[illegible]【輸送車を護衛！】でトー[illegible]べて守った？

はい

トーブリ：チケットの元値、通常の半分にしときます。大もうけですよ、ただ売るだけで。

いいえ

前ページより

パイン：どうして私たちに？
トーブリ：それは、あんたたちがスフィアハンターだからです！
（持っていたスフィアをカモメ団に見せるトーブリ）
ユウナ：あ！

トーブリ：売値はおまかせします。もうけられますよ、高く売れば。

リュック：ユウナ、やってみようよ！（✣18）

「やってみる」

[illegible] ミッション[illegible]【輸送車を護衛！】をコンプリートした？

コンプリートした

トーブリ：ういうい。完売したようなものです、カモメ団にまかせておけば。頼みますよ！

コンプリートしていない

トーブリ：おお！　ありがたい！　頼みますよ、イベント成功のために！

「やめとく」囲

トーブリ：そうですか。まあ、いつでも言ってください、気が変わったら。

✣18……「やめとく」を選んだあと、再度トーブリと会話した場合は、トーブリの「どうです、皆さん？　チケット、売ってみませんか？」につづいて、ここから聞ける

チケット売り成功をトーブリに報告／チケット売り失敗をトーブリに報告

トーブリ：どうです？　売れましたか、チケットは？

【分岐】チケットを何枚販売した？

10枚

リュック：へへ～、ばっちり！
ユウナ：全部売れたよ。
トーブリ：さすがだ、すばらしい！　どうだい聞いたか、おまえたち！

6～9枚

リュック：うーん……まあまあだね。
ユウナ：ちょっと売れ残っちゃった。

枚数	セリフ
6枚	**トーブリ**：いやいや大したものです、初めてにしては。
7枚	**トーブリ**：いいセンいってます、なかなかです。
8枚	**トーブリ**：すばらしい！　初めてとは思えませんね。ういうい。
9枚	**トーブリ**：こりゃすごい！　完売ですよ、あと1枚で。

5枚以下

リュック：ぜ～んぜんダメ！
▼
トーブリ：いやいや、いいんです。なんとかしてみます、自分たちで。
✣トーブリに、いっぱい売れ残ったとの報告をするユウナたち

【分岐】利益が出ている？

利益あり

トーブリ：おっといけません。支払わないとね、売上金の差額を。

利益なし

トーブリ：もうけが出なかったのは残念ですが。

【分岐】ミッション[illegible]【輸送車を護衛！】をコンプリートした？

コンプリートした

【分岐】チケットを何枚販売した？

10枚

トーブリ：さらに、こちらはボーナスですよ、完売の。
（トーブリからマッスルヘルトを受け取る）

6～9枚

コンプリートしていない

トーブリ：そしてこちら、お約束していたスフィアです。
（トーブリからドレスフィア「魔銃士」を受け取る）

次ページへ

前ページより

【分岐】トーブリからお礼をもらった?

ドレスフィア「魔銃士」またはマッスルベルトをもらった

パイン:なんでもやってみるもんだな。

売上差額のみもらった

何ももらっていない

パイン:ただ働きか。

【分岐】チケットを何枚販売した?

10枚

トーブリ:ういうい、いい取り引きでした。どちらも満足できて。
リュック:イベント、楽しみにしてるよ。

6〜9枚

トーブリ:ではでは、おつかれさまでした。
リュック:イベント、楽しみにしてるよ。

STORY Lv.5

幻光河

ゆっくり観ていってください

トーブリ:ういうい! 大成功でしたねえ、雷平原ライブ。でも、甘んじてられませんよ、成功には。次につなげないと、あの成功を! まあ観ていってください、ごゆっくり! (※19)

【分岐】STORY Lv.5の幻光河ライブの盛り上がりは?

上々の盛り上がり

トーブリ:ういうい! せっかくですから、どうです、飛び入り? 大歓迎ですよ、皆さんでしたら。お願いしたいぐらいです、こっちから!

そこそこの盛り上がり

盛り上がりに欠ける

トーブリ:いやー、まあまあでした。
▼
トーブリ:ありましたねえ、その手が! ういうい!
※パインの助言を真に受けたトーブリが、ライブを盛り上げるためにみずから飛び入りする

「観る」

「帰る」再

(会話終了)

そこそこですが

トーブリ:いやー、盛り上がりましたねえ、そこそこですが。

「観るだけ」

「飛び入り」

「帰る」再

(会話終了)

トーブリの夢

トーブリ:いやー、盛り上がりました。ええもう、最高に。

ユウナ:うん、楽しかった!

トーブリ:ありがとうございます、本当に。さしあげませんとね、お礼。
リュック:別にいいよ、あたしたちも楽しかったし。
ユウナ・リュック:ね!

トーブリ:ういうい、そうですか。楽しんでいただけましたか。
▼
パイン:ういうい。
※人と人との心をつなぐことが自分の夢だったと、上機嫌で語るトーブリ。またの出演を期待しているとの彼の言葉に、パインはあまり乗り気ではない返事をする

※19……いずれかの「帰る」を選んだあと、再度トーブリと会話した場合は、ここから聞ける

グアドサラム ── GUADOSALAM

STORY Lv.2　グアドサラム

ルブランのマッサージ

ルブラン：それじゃ、頼むよ。

▼

マッサージ中(※20)

満足度：+5
ルブラン：は〜　そこそこ♪
ルブラン：ん〜♪
ルブラン：やるじゃないか

満足度：+2（2回目以降は+3）
ルブラン：ふー
ルブラン：はあ……
ルブラン：いいねえ……

満足度：+1（2回目以降は+2）
ルブラン：うーん？
ルブラン：違うねえ
ルブラン：どうかねえ
ルブラン：そこじゃなくて
ルブラン：そうじゃないんだよ

満足度：+0
ルブラン：いたっ!?
ルブラン：んあ!?
ルブラン：効いてないよ
ルブラン：何やってんだい！
ルブラン：カンベンしとくれよ

▼

【分岐】マッサージの満足度は？

- 32点以上 → ルブラン熟睡へ
- 32点未満 → ルブラン：どこ触ってんだい、役立たず！　ほら、やりなおし！

※20……満足度の増加量に対応したボイスのなかからいずれかがランダムで聞ける

ルブラン熟睡

ルブラン：ん〜……いい感じだよ。

▼

ウノー：リビングの奥！　いつも点検してるだろ？

※マッサージに満足したルブランは、そのまま寝てしまう　そこへ、ルブランに呼び出されていたウノーとサノーが登場　ユウナたちに、リビングにあるスイッチの点検を命じる

STORY Lv.3　グアドサラム

開かない扉の前で

ユウナ：こんにちは。
リュック：誰もいないのかな？

▼

【分岐】ミッション[illegible]【ロンゾの出陣を阻止せよ】をコンプリートした？

- コンプリートした
  - パイン：居留守かもな。
  - ▼
  - パイン：グアド族に聞くしかないか。
  - ※ハイペロ族に尋ねてみると、ここにはグアド族が出入りしているという。しかし、何をしているのかまでは、わからないまま
- コンプリートしていない
  - パイン：開かないと、かえって気になるな。

STORY Lv.5

グアドサラム

【分岐】ミッション[illegible]【ロンゾの出陣を阻止せよ】をコンプリートした？

コンプリートした

帰ってきたグアド族

トワメル：妙なる調べとは、このことですな。

▼

トワメル：彼らの音楽が、グアド族のすさんだ心を癒してくれたのでしょう。

※森とともに滅びようとしていたグアド族だが、同じく消えゆくつもりだったベライたちの音楽に心を動かされ、彼らを連れてもどってきた

コンプリートしていない

ユウナの独白　受け継ぐ人は誰もいない

ユウナ（独白）：この街には、グアドの人たちの思い出がつまっているんだと思う。でも……受け継ぐ人は、誰もいない。ねえ、伝える人がいない思い出はどこへ消えてゆくのかな。

族長トワメル

トワメル：ロンゾが我らを憎んでいることは、よく承知しております。

▼

ブクタク：つらいことがあったらサ！　僕らの曲で応援するヨ！

※ロンゾ族から逃げも隠れもしないと言うトワメルが、みなのすすめで新しい族長となる

グアドの思い出が眠るところ

トワメル：おお、ユウナ様。ちょうどよいところへ。

▼

トワメル：グアドの過去を、スピラの未来のために役立てていただきたいのです。

※開かずの家はグアド族の思い出が眠る場所だと語るトワメルは、なかのものをユウナの旅に役立ててほしいと言って扉を開ける

【分岐】STORY Lv.2または3で、リアン&エイドに会った？

会った

リアン&エイドと友だちになった少年

グアド族少年：ひょっとして、ユウナ様？

▼

グアド族少年：いつか御山、一緒に登ろうって、リアンたちと約束したしね。

※開かずの家にいたグアド族の少年が、自分はリアン&エイドと友だちになったと話す

会っていない

（イベントなし）

雷平原　THUNDER PLAINS

STORY Lv.2

雷平原

【分岐】STORY Lv.1のザナルカンド遺跡でシドに何と返答した？

「ないです」

次ページへ

「おおあり」

シド、へこみ中

ユウナ：どうしたんですか、こんなところで。

▼

パイン：子供か。

※ザナルカンド遺跡でユウナに怒られたため、シドはひとりでへこんでいる

次ページへ

前ページより

前ページより

STORY Lv.3

雷平原

シド、意地を張る

ユウナ：シドさん？
▼
リュック：アニキとね……、いろいろありすぎなんだよね。
※飛空艇にこないかとユウナたちに誘われるシドだが、意地を張り、申し出を断る

シド、謝る(※21)

リュック：ま～だ立ち直ってないよ。
▼
シド：すまなかった、かんべんしてくれ。
※立ち去ろうとするユウナたちを呼び止め、謝るシド

※21……STORY Lv.2でシドに会っていない場合は、かわりに「シドへこみ中」のホイステモが発生する

雷平原にきたリアンとエイド

【追加シーン】 STORY Lv.2のナギ平原でリアン＆エイドに会っていない場合

リアン：大召喚士様、はじめまして。リアン＝ロンゾとエイド＝ロンゾです。
ユウナ：こんにちは。

リュック：うろうろしてたら危ないよ。ツノに雷、おっこちるかも。
▼
リアン：ユウナ様、長老のツノを治す方法、どこに行けば見つかるでしょうか？
※雷平原まできたリアン＆エイドだが、いまだキマリのツノを治す手がかりは見つからず、どこに行けばいいのかユウナに尋ねてくる

「ジョゼ寺院」
ユウナ：アルベドの人たちなら何か知ってるかも。
リュック：そうかなあ。

「幻光河」
ユウナ：トーブリさんなら知ってるかも。
パイン：それはどうかな……。

「キーリカ島」
リュック：な～んでキーリカなわけ？
ユウナ：え一と……なんとなく。

リアン：とにかく、そこへ行ってみます。大召喚士様、ありがとうございました。エイド、行こう。
エイド：うん。

マカラーニャの森 ―― MACALANIA WOOD

STORY Lv.1

マカラーニャの森

オオアカ屋の事情(※22)

オオアカ屋：リンから店を買ったんだけどよ。ごらんの通り、寺院が湖に沈んで　。
▼
ユウナ：どうしよう？　困ってるみたいだけど……。
※アルベド族の借金取りに追われている理由を話すオオアカ屋。それを聞いたユウナは、オオアカ屋をどうするか考える

「飛空艇にかくまう」
オオアカ屋：ありがとよ！
オオアカ屋、飛空艇に乗りこむ

「アルベド族に通報しちゃえ」
リュック：ほんとにいいの～？
パイン：仕方ないか。
ユウナ：ちょっとキツイかな？

「オオアカ屋かくまう」
オオアカ屋：ありがとよ！
オオアカ屋、飛空艇に乗りこむ

「アルベド族に通報しちゃえ」
ユウナ：借りたお金は返さなきゃ。
リュック：ミサモー！　オオアカヤ　マッテン！
（いたよー！　オオアカ屋、発見！）
（オオアカ屋、駆けつけたアルベド族につかまる）

※22……STORY Lv.1で聞いていない場合はSTORY Lv.2で聞ける

STORY Lv.2

音楽する人さがし中～

ハイペロ族：カモメ団さん、おつかれさ～ん。

▼

【分岐】ミッション【輸送車を遮断！】をコンプリートした？

コンプリートした

リュック：ああ、トーブリさんとこの。
ハイペロ族：おねがい、聞いてくれな～い？

コンプリートしていない

リュック：あたしたちも有名になったねえ。
ハイペロ族：トーブリ親方、言った～よ。とっても親切、カモメ団。なんでもやってくれる～よ？
ユウナ：そういう意味で有名か……。

▼

パイン：何をさせたいんだ？
ハイペロ族：親方、おまつり開く～よ。歌って踊って大騒ぎ？　音楽する人、探し中～。楽団員さん、ど～こかな？
ユウナ：私たちに探してほしい、って？

▼

ハイペロ族：カモメ団さん、よろしくさ～ん。（※23）

「引き受ける」

ハイペロ族：ありがとね～。見つけてお手紙渡す～よ。

「それどころじゃない」再

ハイペロ族：ダメな～の？

※23……「それどころじゃない」を選んだあと、再度ハイペロ族と会話した場合は、ここから聞ける

旅行公司新装開店

リン：これはこれは、ユウナ様。いつも、お世話になっております。
▼
リン：新装開店早々、ユウナ様ご一行がいらっしゃるとは、実に幸先よい。今後とも、ぜひごひいきに。

※旅行公司の新装オープンのため、従業員の研修をかねて視察にきていたことを話すリン

▼

【追加シーン】ミッション【ルブランアジト潜入準備！】をコンプリートしていない場合

リュック：ねえ、ルブラン一味の戦闘服って売ってない？
▼
リン：今後砂漠に行くことがあれば、発掘に挑戦してみては？　貴重なアイテムを発掘したら、相応の金額で引き取りましょう。ユウナ様の旅に、少しでもお役に立てれば幸いです。

※リンの店では、ルブランの戦闘服は売っていなかった。かわりにリンは、砂漠にルブラン一味が姿を現したとの報告をナーダラから受けたことを教えてくれる

STORY Lv.3

力つきるアルベド族の店員 ～ オオアカ屋、悔やむ

パイン：魔物も打ち止めか。
▼
アルベド族：ヨエム……。イブフイオ　ホザベ　イユテサ。（これを……。湖のそばで見つけた。）

※魔物を倒したユウナたちは急いで旅行公司へ駆けつけるが、店はすでに魔物に襲われたあとだった。アルベド族の店員は一行にスフィアを手渡したのち、力つきる

▼

次ページへ

前ページより

【分岐】オオアカ屋の借金を全額返済した？

全額返済した

（旅行公司に飛びこんでくるオオアカ屋）

オオアカ屋：おい、何がどうしたってんだ!?　兄ちゃん、あんたらに借りた金、返しに来たんだ！　返す前に死なれちゃあ、踏み倒したことになっちまう！　しっかりしろ！　……ばっきゃろう！　オオアカ屋の名折れじゃねえか。

全額返済していない

（会話終了）

オオアカ屋、決意を語る(※24)

オオアカ屋：俺は……この店を守るぜ。どんなことがあってもな。
パイン：客より魔物が多そうな土地だぞ。
オオアカ屋：だったら、魔物どもと商売してでも店を続けてやる！　ここの灯が消えちまったら、店守って死んだ連中が浮かばれねえよ！　あんたらも、たまには顔出してくれよな。

※24……ミッションM【旅行公司の安全を確保せよ！】終了後に借金を全額返済した場合は、ふたたび旅行公司を訪れてからマカラーニャの森へ向かうと聞ける

STORY Lv.5　マカラーニャの森

【分岐】ミッションC【ロンゾの出陣を阻止せよ】をコンプリートした？

コンプリートした

森は消えても思い出は消えない

ユウナ：誰もいない森……か。
リュック：この森って、もうすぐなくなるんだっけ。今あたしたちが見てる眺めも消えちゃうんだね。
パイン：でも、思い出は消えない。
ユウナ：……うん。

コンプリートしていない

ユウナの独白　思いや記憶はどこへ

ユウナ（独白）：死人になってさまようよりはよかったのかもしれない。でも、何も残らないなんて。あの人たちの想いや記憶はどこへ行ってしまったんだろう……。

先に帰ってくれるかな

ユウナ：ごめん、先に帰っててくれるかな。
パイン：なに？
リュック：了解。パイン、行こ。
パイン：……ああ。

懐かしいと言うには、まだ……

（指笛を吹くユウナ　しかし、反応はない）

ユウナ（独白）：なつかしいと言うには……まだ……。

ビーカネル砂漠 BIKANEL DESERT

STORY Lv.1 ビーカネル砂漠

【分岐】ミッション1【アルベド機械の部品発掘】で、はじめての発掘に成功した？

成功した → 発掘成功 ナーダラほめる
失敗した → 発掘失敗 ナーダラしかる

発掘失敗　ナーダラしかる

リュック：わかったよ、もう許してよ～。
ナーダラ：砂漠を甘く見るんじゃないよ、まったく。
ユウナ：ごめんなさい、ナーダラさん……。

「お世話になりました」 → ナーダラ「落ち込むんじゃないよ」
「もう1回おねがい」

ユウナ：でも、もう1回やらせてください。
ナーダラ：……どうかねえ。
リュック：……ナーダラ～。
ナーダラ：……じゃあ、もう1回やってもらおうかね。
※成功するまで、サフイヘント「発掘」に挑戦しつづけることになる

ナーダラ「落ち込むんじゃないよ」

ナーダラ：ここで役立たずだったからって、落ち込むんじゃないよ。

発掘成功　ナーダラほめる

ナーダラ：これこれ、これだよ！　やるじゃないか！
リュック：どんなもんだい！
ナーダラ：すぐ調子に乗るんだからねえ、まったく。まあ、いいか、ごくろうさん。ほら、これは報酬だよ。
リュック：やった♪
ユウナ：おつかれさまでした。
（ナーダラからリザルトプレート「静かなる闇夜」を受け取る）

ナーダラ「また来ておくれ」

ナーダラ：その気があったらまた来ておくれ。待ってるからね。

STORY Lv.2 ビーカネル砂漠

発掘でヘトヘトのオオアカ屋

オオアカ屋：オオアカ屋……よろしく……。借金のカタに穴掘りなんて、ついてねえよなあ……。お宝を掘り当てる前に、ひからびちまいそうだ。なあ、あんたらの飛空艇で休ませてくれねえか？

「いいよ」

オオアカ屋：おおっ！　そうこなくっちゃな！
（オオアカ屋、飛空艇に乗りこむ）

「ダメ！」

ピケット：ハヤテコオ　マッテン！（なまけもの、発見！）
オオアカ屋：いっけねえ!?

次ページへ

前ページより

STORY Lv.3

ビーカネル砂漠

逃げるチャンスをうかがうオオアカ屋

オオアカ屋：ふう……。人生、何が起こるかわかりゃしねえなあ。借金を返せねえばっかりに、砂漠で穴掘り暮らしときた。ふざけるなってんだ！　絶対、逃げ出してやっからな！

（ピケットが監視にやってくる）

オオアカ屋：冗談だよ……。あー！　お仕事楽しい楽しい！　こんちくしょう……。

（オオアカ屋は走り去っていく）

ユウナ（独白）：まじめに仕事するフリをして、チャンスを狙ってるみたい。オオアカ屋さんのことだから、いつかスキを突いて逃げ出しちゃうんじゃないかな。

STORY Lv.5

ビーカネル砂漠

サボテンダー自治区の危機

ナーダラ：いいところに来てくれたよ！
リュック：タハ　モアン。（やな予感。）
ナーダラ：サボテンダー自治区が、どえらい魔物に襲われてるんだ。

▼

[追加シーン]　STORY Lv.3でベンゾに会っていない場合

ナーダラ：通訳のベンゾだよ。こいつと一緒に　　。

▼

ユウナ：なんとかすればいいんですね。ベンゾ君、行こう！
パイン：勢いに呑まれやすいというより……。
リュック：勢いにノリノリだね。

▼

パイン：どうなってるんだ。並みの魔物じゃなさそうだな。
ベンゾ：くわしいことはマルネラが話してくれます。

※サボテンダー自治区を訪れると、魔物が大量に発生していた。事情を聞くため、マルネラのもとへ急ぐことにするユウナたち

▼

[追加シーン]　STORY Lv.3でマルネラに会っていない場合

ユウナ：マルネラさんって、どこ？

（マルネラがしゃべりだす）

ユウナ：しゃべった!?
ベンゾ：僕が訳します。

▼

ユウナ：う……うん。何が起きてるんですか？

▼

リュック：やっつけたのかな？
ベンゾ：いいえ、時間稼ぎが精一杯だそうです。お願いです。マルネラが力尽きないうちに、サボテンダーを集めてください。

※魔物を封印するには、10人の門番サボテンダーの力が必要だと言うマルネラ。ユウナたちは一刻も早くサボテンダーを集めることにする

ベベル ── BEVELLE

STORY Lv.2　　ベベル

ベベルに乗りこんで

リュック：どういう作戦でいく？
▼
僧兵：おまえたちは……。
※ユウナたちがベベルに潜入するための作戦を練っているところへ僧兵が駆けつける

【分岐】スフィアをどちらの組織に返した？

青年同盟

僧兵：ふん、青年同盟の回し者か！　キーリカのようにはいかんぞ！
ルブラン：じゃ、あとは頼んだよ。
ユウナ：「じゃ」って!?
※僧兵とのバトルに突入

新エボン党

ユウナ：カモメ団です。
僧兵：大召喚士様ですか！　これは失礼しました。
（僧兵は党本部への道を開ける）

バラライと対峙

【分岐】以前にバラライと会った？

会った

バラライ：誰かと思えば、カモメ団の皆さんですか。

会っていない

バラライ：おや？　誰かと思えば大召喚士様ですか。
ユウナ：あなたは……？
パイン：バラライ　新エボン党の議長。
リュック：ってことは、悪の議長!?
バラライ：ひどい言われようだな。

バラライ：言わなくてもわかりますよ。
▼
バラライ：パイン！
※カモメ団の前にバラライが立ちふさがるが、パインは戦ってでも突破を試みようとする　バラライとのバトルに突入

STORY Lv.3　　ベベル

こども団、アンダーベベルに潜入

パイン：子供の遊び場か？
▼
バッセ：だったら、この場所のこと話してみるよ。
※アンダーベベル・大深度エリアまできてみると、そこにはこども団の姿が　バッセは、ここのことを大人たちに知らせてみると言う

「やめた方がいい」

バッセ：やっぱりなあ……。僕たちなんて相手にしてもらえないもんね。大人はいっつもそうなんだよなあ……。

「知らせてあげて」

バッセ：うん、わかった！　こども団、出発！　あ！　これあげるよ。
（リザルトプレート『野性の血脈』を受け取る）
バッセ：この情報を伝えて、大人を驚かせるぞ～！

STORY Lv.5

【分岐】STORY Lv.4で、ザナルカンドの通信スフィアを通してイサールにベベルの状況を伝えた？

伝えた → マローダ、兄と自分の事情を話す
伝えていない → マローダ、ベベルの現状を語る

マローダ：よう。
ユウナ：こんにちは。マローダさんって青年同盟ですよね。平気ですか、ここにいて？

マローダ、兄と自分の事情を話す（伝えた）

マローダ：俺もいまだにビクついちまうんだけどな。
▼
マローダ：「兄弟仲良くがんばろう」っつう話だ。
※ザナルカンドから駆けつけ、ベベルの民の心のよりどころとなっていたイサール。マローダやパッセも、兄に巻きこまれる形でベベルで働くことに

マローダ、ベベルの現状を語る（伝えていない）

マローダ：それがエボンの連中に頼まれてよ。「ここにいてくれ」ってさ。
▼
マローダ：ほれ、さぼってないで見回りに行ってきな。
※指揮系統が乱れ、ベベルはまともに警備ができる状態ではなかった。こども団や青年同盟所属のマローダも、新エボン党に引き止められる形で警備にあたることに

パッセ：うん！　じゃあね、ユウナ様！　こども団、しゅっぱーつ！
▼
ユウナ：みんな楽しそうだねえ。
マローダ：世の中っつうのは、こうやって変わってくのかもしんねえな。
※大量に増えているこども団のメンバーに驚くユウナたち。こうやって人々は変わっていくのだと、マローダは感慨にふける

（伝えた）

リュック：イサールも変わったし。
マローダ：いやあ、なんも変わってねえよ。真面目すぎる兄貴が面倒事をしょいこんで、俺らが苦労するっつうわけだ。
▼
ユウナ：もー！　何よ！
※真面目すぎて面倒ごとをしょいこむイサールに、ユウナを重ねるリュックとパイン。当のユウナは、まったく気づいていない様子

（伝えていない）

マローダ：ま、どんな世の中になっても「相変わらず」ってのもいるけどよ。

ナギ平原 —— CALM LANDS

STORY Lv.2

ナギ平原にきたリアンとエイド

リアン：大召喚士様、初めてお目にかかります。リアン＝ロンゾです。
▼
リアン：リアンとエイドは、たくさん聞きました。ユウナ様とキマリ長老の旅の物語。
※ユウナに自己紹介をするリアン＆エイド

【分岐】STORY Lv.1でキマリとガクリの会話を見た？

見た

リアン：でも、リアンとエイドに会ったことは長老に言わないでください。
▼
リュック：すんごい逃げ足。
※ユウナたちは、以前話に聞いたロンゾの子どもがリアン＆エイドだと気づき連れて帰ろうとするが、ふたりはすばやい逃げ足で去っていく

見ていない

ユウナ：キマリは元気？
▼
ユウナ：気をつけてね。どこも魔物が多いから。
リアン：はい、ユウナ様。行こう、エイド。
エイド：うん。
※リアン＆エイドは、キマリ長老を元気にする方法を探しているとユウナたちに告げ、旅を再開する

ガガゼト山 MT.GAGAZET

STORY Lv.1(OPENING)　ガガゼト山

【分岐】制限時間内に遺跡の頂上に到着した？

制限時間内に到着した

ルブラン落ちかける

（ガケから落ちそうになっているルブラン一味）
ルブラン：じろじろ見るんじゃないよ！

制限時間を過ぎてから到着した

逃げてきたルブラン一味

（悲鳴をあげながら頂上から駆け下りてくるルブラン一味）
ユウナ：なんだろう？

スフィアの前にはボスが

リュック：やっぱり、いると思ったんだよね。
パイン：来るよ！
※ボリスパイターとのバトルに突入

スフィアゲット

ユウナ：やった！

（疲れ果てたルブランたちが、少し遅れて登場する）
ルブラン：ふん、あたしにはわかるよ。そのスフィアはスカだね。あんたたちにはお似合いさ！
リュック：若さの勝利！

ユウナ：では、いただきまーす♪

迎えの飛空艇

リュック：アニキ！　任務完了！
ダチ：アニキ、そっちで会わなかったか？

STORY Lv.1　ガガゼト山

ユウナの独白　ロンゾ族の現状

ユウナ（独白）：ロンゾ族は、変わらずこのガガゼト山に住んでるよ。
▼
ガリク：ユウナはスピラを救った。だがロンゾはまだ救われない。
ユウナ：あの……。
※ロンゾ族の長老キマリとの再会。そこへガリクが現れ、リアン＆エイトが御山を下りたことを告げる。キマリの長老としての振るまいにいらだちを覚えるガリク

「すごいツノだねえ」
（無言で立ち去るガリク）

「リアンとエイドはまかせて」
ガリク：ふん。

「キマリと仲良くしてね」
ガリク：ふん。

キマリの悩み

キマリ：ユウナ……。
ユウナ：大丈夫？
キマリ：キマリは困っている。ロンゾの若者はグアド族への憎しみをつのらせている。

次ページへ

キューソカイセキ【ボイスデモ】

前ページより

「みんなの意見を聞いたら？」

キマリ：キマリは皆とよく話した。毎日毎夜、語り合っても皆を抑えられない。
ユウナ：キマリ……。

「そんな弱気でどうするの！」

キマリ：ユウナ……。キマリは反省した 弱音はキマリを小さくする
ユウナ：そう！ その意気！

「放っておけば？」

キマリ：……キマリは間違っていた ロンゾの問題はロンゾが解決する ユウナに相談したのは間違いだった。
ユウナ：そんなことないと思うけど……

STORY Lv.2

ガガゼト山

キマリ、さらに悩む

キマリ：ロンゾの若者たちは、グアドへの復讐をあきらめない。キマリは戦を防ぎたい。しかし知恵が足りない。

「力ずくでも止めよう！」

キマリ：力で解決するのは簡単だ。長老が力に頼ったら、若きロンゾたちも力にすがる。だが、力は力に破られる。キマリはそのためにツノをなくした。

「自分で考えなきゃ」

キマリ：キマリもそう思っている。長老が誰かに頼ったら、その者は長老にふさわしくない。
ユウナ：そこまで思いつめなくても大丈夫だよ。
キマリ：ユウナ、すまない。キマリの肩は、少し軽くなった。

「放っておけば？」

キマリ：たとえグアドを滅ぼしても、いなくなった者は帰らない。かえって悲しくなる。ユウナなら、わかっていると思った。

復讐に燃えるガリク

ガリク：若きロンゾは力をたくわえ、にっくきグアドを討ち滅ぼす。あやめられた我が一族の、かたきを取ると御山に誓った！

「キマリに相談したら？」

ガリク：キマリは戦をためらっている。ロンゾを率いる気迫が足りない！
ユウナ：長老にふさわしくないっていうの？
ガリク：戦いこそがロンゾのあかし。ケルク大老も戦いの中で果てた。

「グアド族に反撃されるかも」

ガリク：望むところだ。鍛えぬかれたロンゾの技で、グアドに目にもの見せてやる！
ユウナ：でも、そうしたらいつまでも戦いが終わらないよ。
ガリク：ロンゾは最後のひとりまで戦う！

「誰も喜ばないよ」

ガリク：……そんなことは、わかっている。だが誰がグアドを裁くのか！

［分岐］女戦闘員を追いかけて、どこへ行った？

セーブスフィアがある道を進んで温泉へ行った

温泉で戦闘員発見、ウノー逆上

女戦闘員A：こんな山奥に温泉があるなんてね～。ロンゾの隠し湯って感じ？
女戦闘員B：いいのかなあ、さぼっちゃって。早くアレ見つけなきゃ。

▼

ウノー：お、俺にも立場ってもんがあるんだぞ！

※温泉でくつろいでいる女戦闘員たちを発見する一行。そこへ現れたウノーは、リュックにのぞき呼ばわりされ逆上する。ウノーとのバトルに突入

次ページへ

温泉の真上にあたる場所へ行った

温泉で戦闘員発見、ユ・リ・パ 入浴

女戦闘員A：ふう……いい湯だったわ。こんなところに温泉があるなんてね～。
女戦闘員B：でもさ、ここって一応ロンゾの聖地でしょ？ ちょっとやばいんじゃない？

▼

リュック：んじゃ、出よっか。あたし、のぼせそうだよ。
ユウナ：生き返ったね～。

※ルブラン一味の戦闘服を入手したのち、ユ・リ・パがたわむれつつ入浴する

次ページへ

前ページより

のぞかれ女戦闘員の逆襲

女戦闘員B：ねえ、のぞきがどうこう聞こえなかった？
女戦闘員A：カモメ団!?
女戦闘員B：ていうか、のぞき団!?
パイン：失礼な！
✣女戦闘員たちとのバトルに突入

通信：作戦成功

アニキ：こちらアニキ！　様子はどうだ？
ユウナ：作戦成功！　戦闘服、手に入れたよ。
アニキ：了解！　迎えに行くぞ～！
✣ルブラン一味の戦闘服を入手する

前ページより

女戦闘員の逆襲

女戦闘員A：戦闘服、返してもらうよ！
女戦闘員B：なくしたらルブラン様に、しかられるんだから！
✣女戦闘員たちとのバトルに突入

ウノーの逆襲

ウノー：こらあ！　カモメ団っ！　いきなり降ってきやがって、ちょっとだけ驚いたぞ。
パイン：ちょっとの割に、戻ってくるまでずいぶんかかったな。
ウノー：うるさーい！
✣ウノーとのバトルに突入

通信：作戦成功

アニキ：こちらアニキ！　様子はどうだ？
ユウナ：作戦成功！　戦闘服、手に入れたよ。
アニキ：了解！　迎えに行くぞ～！

STORY Lv.3　ガガゼト山

キマリ、ガリクの蜂起を語る

キマリ：ユウナ、来てはいけない。
▼
キマリ：キマリはロンゾの長老だ。
✣ガリクはグアド族への復讐を決意し、御山へ報告に向かった。もしガリクが考え直さないなら、自分ひとりででも止めると、キマリは山門で待ちつづける

【追加シーン】　ドレスフィア「調教士」の入手条件を満たしている場合

キマリ：ユウナ、渡したいものがある。
▼
ユウナ：キマリ……。
✣キマリはドレスフィア「調教士」をユウナに渡す

リュック：まずいよ、ユウナ。

パイン：まだ間に合う、ガリクたちを追うか。（※25）

「行く」

ユウナ：止めに行くよ。話してみる。
キマリ：ユウナが言えば、ガリクの耳に届くかもしれない。通じなければ、キマリがやる。

「行かない」再

リュック：うそ……。
パイン：ロンゾの問題に口を出したくない……。割り切ったね。

✣25……「行かない」を選んだあと、再度キマリに近づいた場合は、ここから聞ける

ガリクと対峙

ガリク：ロンゾの怒りは、もう止まらない。恐れを知らぬロンゾの若衆はグアドとの戦に出陣する。
ユウナ：行くなと言ったら、どうします。

次ページへ

前ページより

【分岐】ロンゾ族の信頼度が高い？

高い（+8以上）

ガリク：ガリクは聞かない。耳をふさいで行く。
▼
ガリク：大召喚士ユウナ！　ロンゾの力を見よ！
※気持ちの揺らいでいるガリクを、ユウナは説得しながらも戦うことで止めようとする。ガリクとのバトルに突入

低い（+7以下）

ガリク：御山は行けと言った！
▼
ガリク：大召喚士ユウナ！　ロンゾの怒りを知れ！
※出陣を御山に認められたと主張するガリクを、ユウナは力ずくでも止めようとする。ガリクとのバトルに突入

ガリク、出陣を断念

ユウナ：もう　復讐は……。
ガリク：ロンゾに二言はない。
ガリク：ユウナはガリクを打ち負かした。ユウナの願いを聞き入れて、ガリクは戦をあきらめる。
ユウナ：ありがとう。
ガリク：礼を言われる筋合いはない。

（高い）
ガリク：御山は正しかった。出陣を報告したが、ガリクには御山の声が聞こえなかった。御山は知っていたのだ、ガリクが間違っていると。ユウナが止めてくれなければ、怒りにまかせて御山に背くところだった。感謝する……ユウナ。

（低い）
ガリク：ガリクはユウナを侮って負けた。戦が下手だと、よくわかった。グアドを滅ぼすのは、もっと戦上手になってからだ。

STORY Lv.5

ガガゼト山

ロンゾの力は何のために

[illegible]ミッション[illegible]【ロンゾの出陣を阻止せよ】をコンプリートした？

コンプリートした

ガリク：長老、ガリクにはわからない！　ロンゾはどんな道を歩めばいいのだ！
▼
ガリク：見えない道を探して悩むぐらいならば、いっそどこかに力をたたきつけたい！
※ロンゾ族の進むべき道が見えないガリクは、そのいらだちをキマリにぶつける

コンプリートしていない

ガリク：ガリクは納得できない！
▼
ガリク：黙れ黙れ！　ガリクの胸が晴れるものか！
※グアド族を滅ぼしたガリクだが、まだ胸が晴れていないと、その不満をキマリにぶつける

キマリ：キマリは何度もガリクに語った。力だけでは何も解決できないと。
▼
ガリク：ふん。キマリは長老失格だ。
※ロンゾの力の使い道についてキマリから納得のいく答えを得られなかったガリクは、キマリをなじり、その場を去る

リアンとエイドの帰郷

キマリ：恥ずかしいところを見られた。
▼
キマリ：おお……。
※御山を飛び出していたリアン＆エイドが、無事帰ってくる

次ページへ

前ページより

[追加シーン] STORY Lv.2または3で、リアン&エイドに会っていない場合

パイン:あれは?
キマリ:リアンとエイド。御山を飛び出して行方知れずになっていた。

リアン:長老、心配をかけました。許してください。
▼
キマリ:リアンとエイドが戻ったのは、ツノを取り戻すよりも嬉しい。
※心配をかけたことを謝るリアン&エイド。キマリはふたりを責めず、彼らが無事に帰ってきたことを喜ぶ

[illegible] STORY Lv.3の雷平原でリアン&エイドに会った?

会った

リアン:長老……。
▼
キマリ:やるべきことがある。
※旅を通じて、スピラのいまを見てきたリアン&エイド。今回の旅で成長したふたりを見て、キマリは何かを決意し、ガリクを追って御山へと向かう

会っていない

キマリ:リアンとエイドはロンゾの未来を担う子供。ふたりのためにも、キマリはロンゾが進むべき道を見つけたい。

[illegible] ミッション[illegible][ロンゾの出陣を阻止せよ]をコンプリートした?

コンプリートした

(イベント終了)

コンプリートしていない → ガリクの後悔へ

キマリ、ガリクをさとす

ガリク:ガリクに命令する気なら、ロンゾの未来を語ってみろ!
▼
キマリ:やがてロンゾの道も見える。キマリはそう信じている。
※考えることをあきらめたいまのガリクはリアン&エイドにもおとる、と厳しくしかるキマリ。ひとりで悩むのではなく、ともに考えていくことで、ロンゾの道が切り開かれるのだとガリクをさとす

[illegible] ミッション[illegible][ロンゾの出陣を阻止せよ]をコンプリートした?

コンプリートした

ガリク:ツノをつけた方がよいか。
キマリ:なくしたものを振り返るより、進むべき道を見ていたい。ロンゾの未来だ。
ガリク:ガリクにも見えるだろうか。
キマリ:ともに見よう! 恐れずに!
ガリク:ロンゾに栄光あれ! 御山よ永遠なれ! キマリ長老、万歳!
▼
リュック・リアン・エイド:ばんざーい! ばんざーい!
※長老キマリの言葉に歓喜するロンゾ族とリュック

コンプリートしていない → ガリクの後悔へ

リアンとエイドのお礼

リアン:ユウナ様のおかげで道が見つかりました。
▼
リアン・エイド:はい。
※リアン&エイドはユウナにお礼がしたいと言って、旅の途中で仲良くなったグアド族の少年からもらったリザルトプレート「破滅の炎」をさし出す

ガリクの後悔

ガリク:ガリクがやったのだ。
▼
ガリク:ガリクはロンゾの誇りに、泥をぬってしまった。
※グアド族への復讐を行なったガリクは、それによってロンゾの誇りに泥をぬってしまったと後悔する

[illegible] STORY Lv.3の雷平原でリアンとエイドに会った?

会った

ガリク:このツノにかけて、罪を償う方法を考えなければならない。

会っていない

ガリク:御山は決してガリクを許すまい。

STORY Lv.1

ザナルカンド遺跡

イサールとの再会

イサール：ユウナ君。ずいぶん雰囲気が変わったから、わからなかったよ。僕のことは……。

「誰でしたっけ」

イサール：無理もない。あれから2年だからね。僕はイサール、君にかなわなかった召喚士だ。
ユウナ：あ……。

「おぼえてます」

ユウナ：お久しぶりです、イサールさん。
イサール：おぼえていてくれて光栄だな。

ユウナ：ここで何を？
▼
イサール：ああ、仕事の時間だ。ではユウナ君、失礼。
※元召喚士イサールとの再会　イサールは、ザナルカンド遺跡でシドの仕事の手伝いをしていると言う

こども団との会話

パッセ：あっ！　ユウナ様！　僕のこと、おぼえてる？

「もちろん」

ユウナ：うん、パッセ君。
パッセ：おぼえててくれたんだ！

「う一ん」

パッセ：パッセだよ～。……まあ、いいや。

パッセ：この子はハナ、こっちはタロだよ。
▼
パッセ：スフィアハンター・こども団、しゅっぱーつ！　じゃあね、ユウナ様！
パイン：15ギルでヒントね……。
※パッセひきいるこども団と出会う。こども団は、お宝を探しにザナルカンド遺跡まできたと言う

シドとの再会

シド：らっしゃい！　おお！　ユウナじゃねえか！
▼
シド：なんでえ、文句でもあるってのか？
※シドはホーム再建のため、ザナルカンド遺跡を観光スポットとして商売に利用していた

「ないです」

シド：じゃ、なんの問題もねえじゃねえか。
パイン：ヒントって言ってたな。あんたが売ってるのか。
シド：おうよ！　けど、今は売り切れだ。
パイン：なんだそれ。
シド：ヒントは1日限定4組までだ。
リュック：ハシホエ～！（何それ～！）
（その場を立ち去るシド）

「おおあり」

シド：何が不満だってんだよ。
ユウナ：なにがって……ええと、とにかく、いやなんです。
シド：はァ？
リュック：アルベドのホームの跡を、見世物にするようなもんだよ、もう！
シド：なっ……。……まずかったか？　そうか……。
（気まずそうにその場を立ち去るシド）

次ページへ

前ページより

合言葉は？

謎の高笑いが響き渡る

リュック：誰!?

▼

ユウナ：じゃあ……。

※魔天の奥へと進むと、突如謎の声に合言葉を問われる。リュックは先ほど聞いたヒントを答えてみるが、どうやら1文字足りないらしい

「い」→ **ユウナ**：いさる？

「あ」→ **ユウナ**：あさる！

「う」→ **ユウナ**：うさる！

「え」→ **ユウナ**：えさる！

「お」→ **ユウナ**：おさる！

（「い」の場合）

リュック：お？　いさる、いさる……。
????（イサール）：ん？　大きな声で？
リュック：い・さ・る！
????（イサール）：正解！

（「あ」「う」「え」「お」の場合）

????（イサール）：は〜ずれ〜！
リュック：お？　この声ってさあ……。もしかしてイサール？

ユウナ：な……なにしてるんですか？

▼

ユウナ：そうなんですか……。

※かつて目指したザナルカンドで働けるのは本望だと語るイサール　ユウナは、その仕事内容に少し残念がる

（「い」の場合）

イサール：そうそう、忘れていた。はい、正解の記念品。
（リザルトプレート「再起の心」を受け取る）

イサール：来てくれてありがとう。

▼

パイン：スフィアハント、再開。

※イサールの登場で本来の目的を忘れるところだった一行は、気を取り直してスフィアハントを再開する

STORY Lv.2　ザナルカンド遺跡

イサールの悩み

イサール：やあ、君たち。
リュック：仕事は？
イサール：苦戦気味というところかな。ごらんの通り、サルが増えてね。お客さんに悪さをするからまともに営業できなくて。

【分岐】STORY Lv.1のザナルカンド遺跡でシドに何と返答した？

「ないです」→ **イサール**：シドさんは、サルを追い払う方法を探して飛び回っているよ。

「おおあり」→ 【分岐】STORY Lv.2の雷平原でシドに会った？

会った → **リュック**：ユウナに怒られた上にサルか。オヤジがヘコむわけだね。

会わなかった → **リュック**：ふーん……。オヤジにはいい薬かもね。
イサール：シドさんは、もういないよ。この前、君たちが来た後に、仕事を放り出して、どこかへ行ってしまってね。

次ページへ

キューソカイセキ【ボイスデモ】

前ページより

イサール：では皆さん、失礼。
ユウナ：（サルに向かって）あんまり、いたずらしちゃだめだよ。
リュック：ねえ、この子たちがもっと増えたら、ここ、静かになるんじゃない？
パイン：なるほど。

STORY Lv.3　ザナルカンド遺跡

イサール、さらに悩む

イサール：各地の寺院から魔物が現れたそうだが……。何か聞いているかい？
ユウナ：祈り子様の部屋から出てきてるんです。
イサール：それは……やりきれない話だね。
パイン：ここはどうなんだ？
イサール：魔物は相変わらずだね。増えも減りもしていない。でも、遺跡観光の方は……。元気なのは、サルばかりだね。

↓

［追加シーン］　STORY Lv.2でイサールと会話していない場合
イサール：サルたちが悪さをするせいで、お客さんが近づけないんだ。

↓

【分岐】STORY Lv.1のザナルカンド遺跡で シドに何と返答した？

- 「ないです」→ **イサール**：おかげでシドさんも、やる気をなくして仕事を放り出す始末だよ。
- 「おおあり」→ **イサール**：シドさんも、しばらく前に姿を消したきり帰ってこない。

↓

イサール：だから僕がひとりで、ここを守っているんだ。さて……見回りの時間だ。では、僕はこれで。

↓

［追加シーン］　STORY Lv.2でイサールと会話していない場合
ユウナ：あんまり、いたずらしちゃだめだよ。
リュック：ねえ、この子たちがもっと増えたら、ここ、静かになるんじゃない？
パイン：なるほど。

STORY Lv.5　ザナルカンド遺跡

【分岐】STORY Lv.3のグアドサラムで メイチェンに語ってもらった？

- 語ってもらった → 下へ
- 語ってもらっていない → （メイチェンがいない）

メイチェンが物知りなワケ

メイチェン：おお、ユウナ様。

次ページへ

前ページより

メイチェン：ヴェグナガンについて語ってもよいですかな？（※26）

「語ってください」

メイチェン：機械戦争のおりに建造されたヴェグナガンですが、実は一度も使われることがなかったのですわ。
▼
リュック：それはそれは!?
※じつはヴェグナガンは失敗作だった、と語るメイチェン。一行は、メイチェンがなぜそんなに物知りなのかと尋ねる

【分岐】STORY Lv.1の青年同盟本部でメイチェンと握手した？

握手した

メイチェン：ふむ……。つまり、こういうことですな。
▼
ユウナ：メイチェンさん、また、いつか。
メイチェン：はいな。
※ユウナと握手したことで、自分が死人であると思い出したメイチェンは、そのまま幻光虫となって消えていく

握手していない

メイチェン：忘れてしまいましたわ。
▼
ユウナ：お元気で。
メイチェン：はいな。
※年のせいか、もの忘れが激しくなったと言うメイチェンは、これ以上恥をさらすまいとして、その場を去っていく

「やめてください」再

メイチェン：つまらんのう……。

※26……「やめてください」を選んだあと、再度メイチェンと会話した場合は、ここから聞ける

異界 —— THE FARPLANE

STORY Lv.5（コンプリート後） 異界

【分岐】ティーダ復活条件を満たしている？

満たしている

彼に会いたい？

（祈り子が現れる）
祈り子：ありがとう。
ユウナ：どういたしまして。
祈り子：ねえ、聞こえたんだね。
（ユウナ、無言でうなずく）
祈り子：彼に……会いたい？
ユウナ：彼？
祈り子：そう、彼。一緒に歩きたい？

「一緒に歩きたい」

（ユウナ、無言でうなずく）
祈り子：約束はできないんだ。でも……やってみる。
※祈り子が消えるのを見届けたユウナは、そのまま異界の深淵をあとにする

「このままでいい」

（ユウナ、静かに首を横に振り、手を胸にあてる）
ユウナ：ここにいるから。
祈り子：……うん。
※祈り子が消えるのを見届けることなく、自分から背を向け、ユウナは異界の深淵をあとにする

満たしていない

キミの幻

（ティーダの幻が現れ、うしろからユウナを抱きしめる）
ユウナ：やっぱり……そばにいてくれたんだね。そうかなって思ったこと、何度もあった。私――もう、大丈夫だよ。キミはちゃんと……ここにいて、いつでもつながっているから……。ありがとう。

トレダオワアキ2

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA OMEGA #5

「ファイナルファンタジーX-2 アルティマニア オメガ」スペシャル企画

ドレスコンテスト受賞作発表

『FFX-2 アルティマニア』誌上で募集したドレスコンテストには、受付期間が約1ヵ月と短かったにもかかわらず、延べ991作品もの応募が寄せられた。『FFX-2』開発スタッフによる白熱した選考会議の結果、栄えある大賞に輝いたのは、このドレスだ！

大賞

「お祭り士」

愛知県岩倉市
三浦智保(8歳)

賞品 インターナショナル版での採用(オープニングとエンディングに名前をクレジット)+ゲームソフト『FFX-2インターナショナル+ラストミッション』

選評 季節柄、少々合わないのは承知のうえ！　それを差し引いても、魅力的なドレスだったので満場一致で選びました。ユ・リ・パに和服なんて、インターナショナル版だからできるお祭りドレス。3人がそれぞれキャラクターにマッチしたデザインで、とくにモーグリやケットシーのアップリケがかわいい。アビリティネタも楽しく、開発者全員楽しく制作できました。みなさんも、この「お祭り士」にドレスアップしてお祭り気分でプレイしてください。ちほちゃん受賞おめでとうございます、そして応募ありがとうございました！

(アートディレクター：高井慎太郎)

ユウナ

リュック

⬅⬇高い評価を得たのが、3人ともちがう攻撃方法になっている点。お祭りの出店で買えるものが、うまく攻撃におりこまれているのだ。

パイン

この「お祭り士」が、本物のドレスになると……！

『FFX-2インターナショナル+ラストミッション』に「お祭り士」が登場!!

ビッグニュース!　なんと、大賞に選ばれた「お祭り士」が、『FFX-2インターナショナル+ラストミッション』に追加ドレスのひとつとして採用されているのだ。このページでは、実際にお祭り士にドレスアップしたユ・リ・パの姿を紹介しよう。

開発スタッフのみなさんは「ドレスのデザインや攻撃のアイデアを忠実に再現する」という目標のもとに、お祭り士のドレスを制作したそうだ。その言葉どおり、ゲーム中では応募作に書かれていた内容がほぼすべて採用されている。また、ドレスアップシーンも、花火を使ったハデな演出やキャラクターごとにちがったイメージの効果音など、楽しさ満載だ。ぜひ実際にインターナショナル版を遊んで、アルティマニア読者が生み出した新ドレスでのバトルを体験してみてほしい。

ユウナ

Active Mode

⬆➡ゆかた姿のユウナは、両手に水ヨーヨーを下げ、足にはケタをはいている。ゆかたに描かれているモーグリの模様がポイント。ケタを使った攻撃は、蹴り飛ばしたケタの向きによって、使う魔法が変わるシステムになった。

⬆➡リュックはしんぺい姿で、子どもっぽいイメージだ。上着にはケット・シーの模様が入っている。特定のアビリティを使うと、袋から出てきた3匹の巨大な金魚が、敵に頭突きを食らわせる

リュック

⬅⬆気合いの入ったはっぴ姿のパイン。『戦う』では、巨大なうちわで風を起こして攻撃を行なう。お面を飛ばす攻撃は、さまざまな特殊効果を持っている。

パイン

各賞の発表

つづいて、『FF X-2』開発スタッフのみなさんが選ぶ、各賞の発表にうつろう。選考者からいただいたコメントも併記している。

⬆開発スタッフのみなさんによる選考会の様子。すべての応募作を見ていただいた

プロデューサー賞

「花嫁修業」

三重県度会郡
出口恵麻(15歳)

賞品 FF X-2 ユウナネックレス

選評 花嫁ドレス姿というネタはたくさんいただきましたが、「花嫁修業」というのは新鮮でした。衣装だけでなく髪型も含めたコーディネートがかわいいのが、僕の好きな理由です。衣装についてのコメントで「彼氏持ちのユウナ専用」とあったのが、「ユウナと(あの)彼が結ばれてほしい」という応募者の切なる願いを感じさせてGood。 **(プロデューサー：北瀬佳範)**

ディレクター賞

ビレッチガール

ビレッチガール

ビレッチガール

ビレッチガール

「ビレッチガール」

埼玉県熊谷市
鯨井結実(20歳)

賞品 FFX-2 パイン ネックレス

選評 女の子らしい鮮やかな色彩と暖かい色味がかわいく、気に入りました。のどかな感じの衣装なのも、長らく苦労をかけた(苦笑)ユ・リ・パの休日的な雰囲気で、彼女たちに着せてあげたいと思いました。　(ディレクター：鳥山　求)

キャラクターデザイナー賞 1位

「曲芸師」

大阪府河内長野市
福政幸宏(23歳)

賞品 サイン入り販促ポスター＋FFシリーズ マスコットストラップ モーグリ

選評 すべてにおいて個性的で独創性があり、自分が思いつかないデザインが、多くの応募のなかでも印象に残りました。
(キャラクターデザイナー：野村哲也)

キャラクターデザイナー賞 2位

「人魚」

北海道旭川市
匿名希望(21歳)

賞品 サイン入り販促ポスター＋FFシリーズ マスコットストラップ ケット・シー

選評 人魚をモチーフにしたデザインはほかにもあったのですが、衣装として、うまく昇華できていると思います。
(キャラクターデザイナー：野村哲也)

キャラクターデザイナー賞 3位

「コック」

群馬県勢多郡
梅沢加奈(17歳)

【特徴】名前のとおり料理専門のドレス。ユウナのフードに入っているモーグリの人形は、料理中に彼女のお手伝いをする。使えるアビリティは、もちろん敵をアイテムに変えてしまう「料理」。さらに食を極めるということで「食べる」があったらいいな……と思います。

賞品 サイン入り販促ポスター＋FFシリーズ マスコットストラップ コヨコヨ

選評 デザインもキャラクターもイラストとしてかわいく描けていると思います。
(キャラクターデザイナー：野村哲也)

アートディレクター賞

「ホラードレス」

山梨県中巨摩郡
渡辺詩織(15歳)

賞品 コレクションボックス(ユウナ)

選評 セクシー＆キュート！ 意表を突いたホラーをベースに、よくまとまってると思います。こまかい装飾品まわりもよくできていて、とってもいい感じ。3人とも片目が隠れてたりと、さり気ない統一感もいいね。応募ありがとー。
(アートディレクター：高井慎太郎)

BGチーム賞

「ランナー」

東京都調布市
加藤拓也（16歳）

【アビリティ（抜粋）】●『マラソン』：すばやさ・回避15up（3ターン）。●『リレー』：マラソンの効果が、3ターンごとにバトンタッチされる。●『やり投げ』：敵1体にダメージ（回避不能＆10％で即死）。●『ハンマー投げ』：敵1体に大ダメージ（25％で飛んでいる敵が下に落ち、2回ダメージ）。●『給水』：自分のHPを回復。●『はちまき』：すべての能力が10ずつup。●『ダッシュ』：フィールドでの移動速度が1.25倍。●『走り幅跳び』：フィールド上で遠くへジャンプできる。

賞品 スクウェア・エニックス ミニマムコレクション（ユウナ・リュック・パイン）

選評 躍動感あふれるユウナの必死の走りに激しく反応、ほかの作品と一線を画すインパクトにやられ、どうにもこうにも気になり選ばせていただきました　何気にアビリティなとのゲーム的な設定もおもしろそうです「マラソン」により発生した能力が、『リレー』でほかのプレイヤーにバトンタッチされていくなど、なかなか秀逸です

（3Dマップディレクター：窪　洋一）

シナリオ賞

「ふくわじゅつ士」

茨城県下妻市
小林芙由美（18歳）

賞品 スクウェア・エニックス ミニマムコレクション（ユウナ・リュック・パイン）

選評 すっとぼけた顔で凶悪な攻撃をカマす人形＆背後でぬぼーっと見守っている本体、というシュールな図が思い浮かぶところがお気に入りです

（シナリオ：渡辺大祐）

バトルチーム賞

「受験生」

大阪府寝屋川市
片山　瞳(14歳)

賞品 FFX-2 リュックチョーカー

選評 バトル担当なので、デザインもさることながら、ゲームに登場できるようなアビリティまで考えてくれたかどうかを重視しました。この「受験生」は、ドレスフィアで覚えられる16個のアビリティがすべて設定してあるだけでなく、アビリティを覚えるのに必要なAP、覚える順番、使うときの消費MPまでキッチリしていたのが選出の決め手でした。あと、メガネっ娘というのも(変身というよりも変装ですが)ポイント高いです。

(バトルプランニングディレクター：中澤孝雄)

コスチュームデザイナー賞

「ヴァンパイア」

長野県中野市
橋本淳一（28歳）

【アビリティ（抜粋）】●『闇炎華』：暗闇＋炎属性攻撃。●『予見（ヴィジョン）』：条件を満たすと使用可。敵の攻撃を予知して、事前に対処する。たとえば、魔法攻撃を予知したら、味方全体を魔法バリアする。●『ツァッケ・ディメンション』：マントが全身を包み、とがった状態で空中に消える。と、敵の背後から次元のはざまを抜けて、敵をつらぬく。●『支配（グラスパー）』：吸血鬼特有のかみつき攻撃。かみつかれた敵は、自分の仲間を攻撃するようになる。●『ハイパーヴァンパイア』：条件がそろうと変身（見た目はあまり変化なし）できる無敵状態。すべてのステータス攻撃を与えられる反則最強ヴァンパイア。

賞品 スクウェア・エニックス ミニマムコレクション（ユウナ・リュック・パイン）

選評 ヴァンパイアは、ほかにもいろいろきてはいたんですが、マントの構成が好きで選びました。マントなのに左右非対称なところがおもしろいです。腰と右手側のマントがつながっていればもっと気に入ったと思います。『予見』はいいアイデアですね。『魅惑』がないのが残念～！　こんなリュックに噛みつかれてみたいものです。子育てがんばってくださいね。

（オルタネイトコスチュームデザイナー：塚本　哲）

コンセプトアート賞

「ドゥリーマー」

新潟県岩船郡
阿部美佳（14歳）

賞品 FFX-2 リュックチョーカー

選評 ドゥリーマーが仲良く布団を並べて、寝返りをうったり、うーん……とうなされたり、良い夢を見て笑っている前で、凶悪なモンスターがさまざまなアビリティで苦しんでいるという、見たことないおもしろい景色が浮かんだので、選ばせていただきました。

（コンセプチュアルアートディレクター：松田俊孝）

モデルチーム賞

「マタドール」

神奈川県横浜市
下村健一（23歳）

賞品 コレクションボックス（リュック）

選評 キャラクターを描き慣れていらっしゃるようですね。細部もしっかり描きこまれて、説得力があります。肩の大きなリボンなど、リュックのイメージにハマっていると思います。キャラモデルの立場として制作することを考えると、腰から腕への布に悶絶してしまいそうです。牛もかわいいです。

（モデリングディレクター：窪田英夫）

モーションチーム賞

「サラリーマン」

新潟県新津市
田中裕介（23歳）

賞品 コレクションボックス（パイン）

選評 スーツ姿で名刺を差し出しているところと、ドレスによく似合ったアビリティに惹かれました。『サラリー3倍』なんてあったら、僕も使いたいですね。ただ、名刺を片手で出すのはひかえましょう。これでは『取引先をぶんどる』は、なかなか成功しないですよ。

（モーションディレクター：相馬文志）

舞うドレスフィア✦舞娘（マイコ）
やっぱセクシーさはかかせないのかなと・・
舞って攻撃。風属性。
ヒラヒラ舞います。
ユウナは扇子、リュックは傘、パインは提灯（笑）

メニューチーム賞

「舞娘」
岡山県岡山市
岡本舞衣（15歳）

賞品 FFX-2リュックチョーカー

選評 イラストがかわいいのもありますが、シンプルでデザインも良かったので選ばせていただきました。着物のデザインが上半身はひらひらとしていて重みがあるのに対し、下がすっきりとしていて蝶のようですごくいいと思います。リュックやパインのバージョンも見てみたかったです（笑）。
（チーフメニューデザイナー：町田洋一）

女性スタッフ賞

「フルーツパーラー」
神奈川県高座郡
恩塚真世（14歳）

賞品 サイン入りポスターセット（リュック&パイン）

⬆女性スタッフのみなさんには、女性ならではの視点から3作品を選んでいただいた。

女性スタッフ賞

「主婦」
京都府京都市
竹田啓子(43歳)

賞品 サイン入りポスターセット(ユウナ2種)

女性スタッフ賞

「なまけもの」
長野県下伊那郡
宮島庸子(16歳)

賞品 サイン入りポスターセット(ユウナ2種)

特別賞

❖「特別賞」は、各スタッフ賞からは惜しくももれたものの、最終選考まで残った作品です

ピクトマンサー

「ピクトマンサー」
京都府京都市
中島　都（17歳）

賞品 FFシリーズ マスコットストラップ モーグリ

特別賞

「ユキダルマ」
岡山県真庭郡
妹島　寛（18歳）

賞品 FFシリーズ マスコットストラップ コヨコヨ

❖22種類ものドレスデザインのほか、右のような4コママンガ12本が添付されていたことが評価されての受賞

特別賞

「カメラマン」
愛知県名古屋市
長谷川知美（12歳）

賞品 FFシリーズ マスコットストラップ ケット・シー

インターナショナル賞

❖「インターナショナル賞」は、海外のかたの応募作品から選ばれました　いずれも独特のタッチで描かれています

ジオマンサー(GEOMANCER)

スペイン
Xavier Garcia

賞品 サイン入り販促ポスター

インターナショナル賞

幻光虫師(PYRE'ME)

愛知県名古屋市
Brian Williams 26歳)

賞品 サイン入り販促ポスター

インターナショナル賞

ハッカー
ニュージーランド
Alvis Chen(24歳)

賞品 サイン入り販促ポスター

ユーモア賞

→オメガポット使い

・アビリティを使う時はMPを使わずにエリクサー(全体化による時はメガエリクサー)を使用する。
・結構強力!!
・攻撃される→自爆して周りのひとにダメージ(自爆技と出費が激しい)

・あとの2人は、オメガマークがルイ・ヴィトン(リュック)シャネル(パイン)

オメガポット使い
愛知県碧南市
倉田裕久(16歳)

賞品 サイン入り販促ポスター

※「ユーモア賞」は、シンプルながら、あまりにインパクトが強かったことから選ばれた作品です

ユーモア賞

ドレス家

鉄道員

鉄道員(ぽっぽや)
佐賀県多久市
P.N.塩味電気(18歳)

賞品 サイン入り販促ポスター

スタジオベントスタッフ賞

「虫使い」

大阪府大阪市
P.N.goma(26歳)

賞品 アルティマニア・スペシャルセット

選評 「攻略のしがいがある」というのが選考のポイントです。もし、幻光体の入手場所や相性による能力値の変化などをアルティマニアで解説するとなると、いったい何ページ必要でしょうね？　しかも、入手条件がキビしい幻光体も多そうだから、調査するのが大変だ……。まさに攻略本スタッフ泣かせのドレスですが、アイデアは「X」「X-2」のオールスター戦みたいで、とてもおもしろそうです。なお、リュックやパインのデザインは、スペースの都合上、割愛させてもらいました。ごめんなさい。

(スタジオベントスタッフ)

【設定】死者の想いや記憶などと結合した幻光虫を使って幻光体として出現させ、それをあやつる能力を持つドレス(「虫使い」の「虫」は幻光虫を指している)。あやつるのはスピラ各地でとどまる死者の想いや記憶の一部(断片)を幻光体化させたもので、死者が生前身につけていたアビリティのすべてが使えるわけではない(しかしユウナたちが身につけていないアビリティや、魔銃士でラーニングできないアビリティも幻光体によっては使用可能)。スピラ各地に散らばる死者たちの想いをとどめた幻光虫を集めていくとあつかえるキャラクター(幻光体)が増える(ヌージ、バラライ、ギップルは死者ではないが封印の洞窟で幻光体化したものを手に入れることができる)。それぞれのキャラクター(幻光体)によって手に入れられる場所はさまざま。ティーダを復活させずにゲームをクリアし「強くてニューゲーム」でゲームを開始した場合にのみティーダの幻光体があつかえるなど、条件がそろわなければ手に入れられない幻光虫もある。

　スペシャルドレスと同様に、仲間のひとりが「虫使い」にドレスアップすると、残りのふたりは一時的に戦闘を離脱。「虫使い」は一度に3体の幻光体を呼び出すことができる。虫使い本人に戦闘能力はほとんどない。呼び出した幻光体同士で相性が良いと、攻撃力など能力値をアップすることができる(好相性例：ブラスカ&ジェクト&アーロン→「ブラスカ&元ガードチーム」、????(ティーダ)&ジェクト&チャップ→「ブリッツプレイヤーチーム」、メイチェン&レン&ユウナレスカ→「古代ザナルカンドチーム」、ヌージ&バラライ&ギップル→「アカギ隊チーム」等々……)。その他、好きなキャラクター(幻光体)だけでチームを組ませて自分だけのドリームチームで戦うこともできる(ただし選んだキャラクター(幻光体)がかたよると、チームの戦闘能力もかたよる場合がある)。戦闘中に突然こちら(プレイヤー)のコマンド入力を無視して好き勝手に暴走してしまう幻光体もいるので(シーモアやキノックなどがあやしい)幻光体のあつかいには注意が必要。

シークレットΩ

『FFX-2 アルティマニア』でも明かされなかった、本作における[illegible]……30のシークレットを、いまここに公開しよう。

01 EVENT 放したサルが手のなかに！『ないしょのミッション』の怪

サブイベント『ないしょのミッション』を開始すると、15-5エボン＝ドーム・通路からイサールがいなくなる。ただし、下記の手順を踏んでイベントを進めれば、『ないしょのミッション』中に、15-5通路でイサールとの会話が可能だ。

その会話を行なうときに、ユウナがサルを抱えている状態でイサールに話しかけてみよう。ユウナはサルを放してしまうが、抱えていたサルがヨルオかルナルナだった場合のみ、ユウナは放したはずのサルを右手に持ったままになる(別のマップに移動するまで)。そのせいで、下の写真のような怪現象が起こるのだ。

＊『ないしょのミッション』中の15-5通路でイサールと会話をするための手順

STORY Lv.2で『ないしょのミッション』を開始

↓

『ないしょのミッション』を終わらせないままにして STORY Lv.2をコンプリート

↓

STORY Lv.3で15-5エボン＝ドーム・通路へ行く

⬅移動するとき、右手に持ったサルをぶんぶん振りまわすユウナ。動物虐待？

➡持っているサルが本来いるはずの場所を調べると、手のなかのサルが、地面と水平方向に跳びはねる。

⬅ヨルオを抱えていた場合、再度イサールに話しかけると、サルがユウナの手のなかで猛然とダッシュする。

02 EVENT 通信スフィアがない場所と強引に通信しよう

下記の5つのエリアには、通信スフィアを設置できる場所が2ヵ所ずつある。これらのエリアのいずれかで、Aにしか通信スフィアを設置しなかった場合でも、STORY Lv.4か5での通信スフィアの選択時に「AとBの両方に設置したエリアのBを選択→接続せずにキャンセル→Aにしか設置しなかったエリアに接続」という手順を踏めば、Bの映像を見ることができるのだ。なお、Bにしか設置しなかった場合、Aの映像は見られないので注意。

✧通信スフィアを設置できる場所が2ヵ所あるエリア

エリア	設置できる場所A	設置できる場所B
キーリカ島	ポルト＝キーリカ	キーリカ寺院
マカラーニャの森	森の入口	旅行公司
ビーカネル砂漠	発掘キャンプ	サボテンダー自治区
ナギ平原	旅行公司	チョコ牧場
ガガゼト山	ガガゼト山門	温泉

03 EVENT 公司のポイントをPRポイントにムダなく変換

ナギ平原の公司でPR登録をしたあとは、アトラクションで失ったポイントの合計が下記の量になるごとに、1PRポイントに変換される。ただし、このときの計算では、超過分が切り捨てられるので、ポイントの投入のしかたによっては、ムダが出てしまう可能性もあるのだ。たとえば、STORY Lv.1では、一度に25ポイントを失っても、PRポイントへの変換は、20ポイントを失ったものとして計算される(＝超過した5ポイントがムダになっている)。ムダを出さずにポイントを変換していきたければ、アトラクションでは、超過分を出さないようにポイントを投入しよう。

✧1PRポイントに変換されるポイントの量

STORY Lv.	ポイント
1	20
2	50
3	100
5	200

04 EVENT エクスペリメントの変化にすばやく反応する魔物事典

サブイベント『シンラ君の魔物事典』で確認できるエクスペリメントの姿は、サブイベント『発掘』でパーツを拾って、エクスペリメントの攻撃Lv、防御Lv、特殊Lvが上がった瞬間から変化する。そのため、エクスペリメントが現在どういう姿なのかは、戦わずとも魔物事典を見れば確認可能だ。なお、エクスペリメントのツノの部分は、本来なら最強状態のときにのみつくものだが、魔物事典ではつねについたままになっている。

⬅まずはエクスペリメントと戦う。これでエクスペリメントが魔物事典に登録される。

⬅パーツを発掘してから『シンラ君の魔物事典』を見ると、戦ったときとはちがう姿になっているのだ

05 EVENT "かたちのデータ"がやけにくわしい魔物たち

遭遇したことがない魔物のデータを、STORY Lv.5のときに『シンラ君の魔物事典』で調べると、モンスターの姿はシルエットで表示される。ただし、エクスペリメントの特定のパーツと、アンラ・マンユの全身はシルエットになっておらず、ディテールを観察できるのだ(下の写真を参照)。

エクスペリメント

⬅特殊Lvに対応したパーツのみ、シルエットになっていない。

アンラ・マンユ

➡シルエットになっている部分がどこにもなく、全身をはっきり確認できる

06 EVENT ナンバーがゼロの幻のレアコイン?

サブイベント『スフィアブレイク』で、ヘルムコインを一度も持ったことがない状態で「スフィアブレイクにエントリー」か「コインを売る」を選んでみよう。すると、本来なら表示されないはずのヘルムコインのナンバー、枚数、価値が「0」と表示され、グラフィックも見ることができる(ただし、カーソルを動かすとこれらの表示は消える)。

⬅画面上部のコインの情報と、グラフィック上のナンバーが食いちがっている点に注目。

07 BATTLE 通過したゲートの効果を引き継ぐ方法

リザルトプレートのゲートを通過して得た効果は、通常、バトルが終わると消えてしまう。ところが、終了時にEXPなどの入手画面が表示されないバトルのあとは、特定の状況になるまでゲートの効果が残るのだ。その詳細は以下のとおり。効果が残るゲートの種類はかぎられるが、うまく活用すれば、バトルを有利に進められるだろう。

✱引き継がれるゲートの効果

- ●能力値アップ
- ●『AP2倍』を持つ
- ●『MP消費1』を持つ
- ●『ダメージ限界突破』を持つ

✧引き継がれたゲートの効果が消える状況

状況	ゲートの効果を失うキャラクター
ドレスアップした	本人のみ
アビリティを修得した	本人のみ
EXPなどの入手画面が表示された	全員
メニュー画面を表示した	全員
バトル中以外でポーズをかけた	全員
セーブスフィアを調べて「セーブ」を選んだ	全員
タイトル画面が表示された	全員

⬅このテクニックは、すべてを捨てし者→トレマの連戦でも有効。ただし、ポーズをかけた時点で効果が消えるので、シーンスキップはしないように。

08 BATTLE ドレスアップを利用して HPやMPを回復する方法

キャラクターがドレスアップを行なうと、残りHPや残りMPは、それぞれの最大値に対する割合が同じになるように変化する。たとえば、最大HP500、残りHP100のときにドレスアップして最大HPが250になると、残りHPは50になるわけだ。

ただし、この法則には例外がある。最大HPや最大MPが非常に高いドレスから、非常に低いドレスへとドレスアップすると、HPやMPの残量が変化しない場合があるのだ。具体的には下記のとおり。このおかげで、HPやMPの残量がわずかなときは、ドレスアップをくり返すだけでHPやMPを回復できることもある(下の写真を参照)。

＊ドレスアップでHPやMPの残量が変化しない状況

ドレスアップ後のHPやMPの残量の計算結果が0.5未満になるとき

最大MP999 / MP 7

←Lv.99で「迷わざる者」と、ルーンの腕輪×2を装備した白魔導士のパインが、残りMP7で斬騎王にドレスアップ

最大MP65 / MP 7

←通常、残りMPは最大MPに応じて変化するが、「65×7÷999」が0.5未満なので、残りMPは7のまま。

最大MP999 / MP 108

←白魔導士にもどると、今度は通常どおりに残りMPが変化。「999×7÷65」で、残りMPは108になるのだ

09 BATTLE 声帯模写師トレマ 渾身の隠し芸？

トレマが『フレア』や『グラビデ』を使うとき、通常のボイスのかわりに、ユウナたちのボイスをしゃべる場合がある。このときのボイスは、いずれかのキャラクターが最後に行なった行動のものであることが多い。

10 BATTLE アンラ・マンユご乱心？ 『天地大乱』みだれうち

ふきとばし効果を持つ攻撃は、たとえ防御不能のものであっても、ストップ状態のキャラクターに対してはミスになる。そこで、STORY Lv.1～3のアンラ・マンユが『天地大乱』を使う直前に、わざと味方をストップ状態にしておこう。すると、『天地大乱』がミスになるうえに、アンラ・マンユはキャラクターのストップ状態が解除されるまで『天地大乱』を連発しつづける。しかも、このとき、『天地大乱』がミスになったはずのキャラクターが吹き飛ばされたり、吹き飛ばされたはずのキャラクターがバトルフィールドに残ったりといった、奇妙な現象が起こるのだ。

←吹き飛ばされたはずのリュックが画面に残り、吹き飛ばされていないはずのパインが消えてしまっている

11 BATTLE 『つっこむ』で モンスターの背後を取れ！

一部のモンスター(マイマイ種族やウェポン種族など)が予備動作を行なっているときに、『つっこむ』でダメージを与えてみよう。すると、そのモンスターが身体の向きを180度変えてしまう(まれに『つっこむ』以外でも同様の現象が起こる)。

ちなみに、このとき予備動作中だった行動は、そのまま向きをもどさずに実行してくる。ウェポン種族が『ジャッジメント』や『パニッシュメント』を背中を向けて撃ってくるさまは必見だ。

←うまくやれば、背後から攻撃し放題。一気に大ダメージを与えるチャンスだ

→これが背面「ジャッジメント」。エネルギー弾が自分の身体を突き抜けている

12 BATTLE 『みやぶる』では見破れない弱点への変化

オーバーソウル時のサボテンダーが使う『あつがるツボ』などを受けると、特定の属性との相性が弱点に変わる。この変化は、通常なら『みやぶる』で確認できるが、その属性との相性を事前に装備で変えていた場合、『みやぶる』を使っても、表示が「弱点」にならず、実際の状況とのあいだに食いちがいが出るのだ。

⬅烈火の指輪を装備していて「あつかるツボ」を受けたあと、炎属性との相性は弱点になっているが、表示は変化していない。

13 BATTLE 『さきがけ』が無効なバトルがあった

ミッション1【リザルトプレート奪還作戦！】の最後に行なうルブラン(ルカ)とのバトルでは、バトル開始直後の待機ゲージが、かならず「ユウナは満タン、リュックとパインはゼロ」という状態ではじまる。そのため、たとえリュックが『さきがけ』を修得していても、バトル開始直後に行動することはできない。

14 BATTLE メガトンベリを混乱状態にする方法

メガトンベリが『みんなのうらみ』を使うときは、最後に攻撃してきた相手が対象になる。そこで、オーバーソウル時のメガトンベリが使う『ファイガ』や『フレア』を、リフレク状態で跳ね返してみよう。すると、「メガトンベリを最後に攻撃した者」がメガトンベリ自身になるため、『みんなのうらみ』の対象もメガトンベリになる。『みんなのうらみ』は防御不能の混乱効果を持つので、本来なら混乱効果を無効化するメガトンベリを混乱状態にできるというわけだ。

⬅メガトンベリが「ファイガ」や「フレア」の予備動作をはじめた直後に「クイックトリガー」で攻撃する(「行動変化カウント」を増やす／→P.345)と成功しやすい。

15 BATTLE スペシャルドレスが石化するとどうなる？

スペシャルドレスは最初から『リボン(b)』を修得しているので、基本的には石化状態にならない。しかし、チャクが使う『石化の眼』は、防御不能の石化効果を持つため、これを受けると、スペシャルドレスでも石化状態になる。しかも、スペシャルドレスのキャラクターが石化状態になったときは、即座にゲームオーバーになってしまうのだ。単なる戦闘不能状態なら、残った仲間でバトルを続行できることを考えると、おそろしく厳しいペナルティと言えるだろう。

⬅たとえ支援ユニットが無事でも、本体が石化状態になると、即ゲームオーバー。

16 BATTLE 『ホワイトポーレン』と魔法防御の意外な関係

基本的に、HPを回復する効果を持つアビリティやアイテムの回復量は、対象の魔法防御および魔法防御アップ状態の影響を受けない。しかし、ライトキーパー術『ホワイトポーレン』だけは、魔法防御が高い相手や魔法防御アップ状態の相手に使うと、回復量が減少してしまう。これは、『ホワイトポーレン』のタイプが特殊魔法であるために起こる現象だ(→P.456)。

⬅「ホワイトポーレン」で回復したところ。通常の回復量はこのくらい。

➡魔法防御10アップ状態のユウナに「ホワイトポーレン」を使用。回復量か明らかに減少している。

17 BATTLE ダンス系のアビリティと『ピンチにヘイスト』による上書き

ヘイスト、スロウ、ストップ(以下、時間異常)効果のうち、ダンス系のアビリティや『ピンチにヘイスト』で発生するものは、「時間異常状態の上書きが一時的なもので終わる」「そのアビリティの効果がとぎれるまで上書きが起こらなくなる」など、かなり特殊な性質を持っている。詳細は、下の3つの図を参照してほしい。

＊すでに発生している時間異常状態を上書きしようとした場合

時間の流れ

ストップ状態　ストップ状態　ストップ状態

上書き

「ブレーキダンス」中

ダンス系のアビリティは、特定の組み合わせでないと、時間異常状態を上書きできない(下の表を参照)。

◇組み合わせごとの上書きの可能・不可能

使用するアビリティ	対象の状態		
	ヘイスト状態	スロウ状態	ストップ状態
ブレーキダンス	×	—	×
ストップダンス	×	○	—
アクセルダンス	—	○	○

＊上書きしているアビリティの効果がとぎれた場合

時間の流れ

スロウ状態　ヘイスト状態　スロウ状態

上書き

「アクセルダンス」中

上書き可能な組み合わせでも、ダンスが中断されると(『ピンチにヘイスト』の場合はピンチ状態ではなくなると)、もとの状態にもどる。

＊別の行動で上書きされそうになった場合

時間の流れ

ヘイスト状態　ヘイスト状態　ヘイスト状態　ヘイスト状態

上書き　上書き

「ストップダンス」中

銀の砂時計を使用

ダンス中(『ピンチにヘイスト』の場合はピンチ状態のあいだ)に受けた時間異常効果は、かならずミスになる。

18 BATTLE チェインの不思議❶ ダメージなしでのチェイン

チェインは、基本的に、対象のHPにダメージを与えなければ成立しない。ところが、ひるみ動作中の対象に、相性が無効か吸収の属性を持つ攻撃を行なったときにもチェインが成立するのだ。ただし、この場合、チェイン数は増加しない。

⬅ホワイトプリン(氷属性との相性が吸収)のひるみ動作中に、氷の一閃を装備したユウナが「クイックトリガー」で攻撃する。

⬅ダメージを吸収されているのにチェインが成立。「1Chain!」が連続で表示される

19 BATTLE チェインの不思議❷ ひるまないときのチェイン

チェインが成立する条件のひとつとして、「対象がひるみ動作を行なっているときに攻撃する」というものがあるが、対象がひるみ動作を行なわないとき(ストップ状態のときや、特定の行動を実行しているときなど)でも、2発以上の攻撃をほぼ同時に命中させれば、チェインが成立する。ただし、このときのチェイン数は特殊で、ふたりで攻撃する場合は1チェイン、3人で攻撃する場合は2チェインが連続してしまう。

なお、アジ・ダハーカなどの一部のモンスターが、ひるみ動作を行なっている途中で待機時間と思考時間を終了した場合、実行動作がはじまるまでのあいだにかぎり、ひるみ動作を行なわなくても通常どおりチェイン数が増加していく。

⬅アジ・ダハーカの行動中に3人が「クイックトリガー」でいっせいに攻撃。連続で「2Chain!」が表示される。

➡こちらは、途中でひるみ動作を行なわなくなったときのケース。ひるみ動作を行なわなくなってからもチェイン数が増えていく

20 VARIETY ソウルオブサマサのおトクな利用法

ソウルオブサマサが持つアビリティ『魔法ブースター』は、黒魔法系および白魔法系のアビリティで与えるダメージ量や回復量を1.5倍にするかわりに、消費MPが2倍になってしまう。ところが、メニュー画面で白魔法系のアビリティを使うときは、回復量が1.5倍になるにもかかわらず、消費MPは通常のまま。つまり、メニュー画面で白魔法系のアビリティを使うときは、ソウルオブサマサを装備しておくと、同じMPでより多く回復できておトクになるというわけだ。

21 VARIETY スピラの交通ルール？斜め方向への歩行は禁止

移動中に左スティックをごく浅く傾けると、キャラクターは走るかわりに歩いて移動する。ただし、これは左スティックを⬆、⬇、⬅、➡のいずれかに入力した場合にかぎられ、斜め方向へ入力した場合は、かならず走ってしまうのだ。

22 VARIETY ビサイド村の怪奇現象 水平移動する少女

1-9 ビサイド村・全景には、寺院の周辺で追いかけっこをしている兄妹がいる。兄のほうはときどき寺院に入っていき、兄が寺院内にいるあいだ、妹は寺院の入口で待つ。兄が寺院から出てくると、ふたたび追いかけっこがはじまるが、兄が特定のタイミングで出てきた場合（下の写真を参照）の妹の動きに注目してみよう。しばらくのあいだ足を動かさず、ホバーのように水平に移動するという怪現象を見ることができる。

⬅兄を待つあいだ、妹はときどきその場でジャンプをする。ジャンプ中か、着地後約4秒以内に兄が出てくると……

⬅妹が地上をすべるように移動。この動きは、ぜひ実際の画面で確かめてみてほしい

23 VARIETY ルカの怪奇現象 消えるスフィアブレイク選手

STORY Lv.3のスフィアブレイク大会中、3-9 ルカ・中央広場で、バーが見えるあたりに立ってみよう。ユウナが特定の位置（下の写真を参照）に移動すると、サングラスのコアスフィアの持ち主と、シパーフのコアスフィアの持ち主の姿が消えてしまうという、不思議な現象が起こる。

⬅手前と奥にひとりずつ、スフィアブレイクの選手の姿が見える。ここからほんのわずか左に進むと……

⬅ふたりの姿が消滅。ちなみに、ここからまたほんの少し右にもどると、消えたふたりが唐突に現れる。

24 VARIETY アガマか？ スキンクか？ 変幻自在のカメレオン出現

12-6 ベベル宮・試練の間（下層）では、マップ上にホワイトプリンなどのモンスターの姿が見えており、それらに近づくとバトルになる。ほとんどの場合、このときのバトルで出現するモンスターの組み合わせには、マップ上で姿が見えていたものが含まれているが、マップ上での姿がアガマだった場合のみ、バトルで現れるのはアガマではなくスキンクになるのだ。

⬅身体の表面がオレンジ色のトカゲ種族。つまり、このモンスターはアガマのはず。

⬅ところが、バトルに突入すると、現れるのは青い表皮を持つスキンクなのだ

25 VARIETY 新機能搭載？❶ 消えるセーブスフィア

サブイベント『ないしょのミッション』で、15-7 エボン=ドーム・祈り子の間にいるサル、ナツやキンタを抱え上げてみよう。そのときにかぎり、同じマップ内にあるはずのセーブスフィアが消滅してしまう。ちなみに、いったん別のマップに移動すれば、セーブスフィアはふたたび出現する。

⬅まちがいなくここにあったはずのセーブスフィアがなくなってしまった

26 VARIETY 新機能搭載？❷ 残像を残すセーブスフィア

STORY Lv.5のルカで、ミッションP【モーグリを追え！】を開始すると、3-10 街はずれにあるセーブスフィアが、別のマップに移動するまでのあいだ消えてしまう。ところが、ガイドマップには、なくなったはずのセーブスフィアが映ったままなのだ。なお、ミッション開始直前にシーンスキップすると、セーブスフィアは消えない。

⬅セーブスフィアはないのに、ガイドマップにはセーブスフィアのマークが

27 VARIETY 新機能搭載？❸ ステルスセーブスフィア

2-11 キーリカ寺院・大広間にはセーブスフィアがあるが、このセーブスフィアは、STORY Lv.5ではガイドマップに映らないという、奇妙な性質を持っているのだ。

⬅たしかにあるはずのセーブスフィアが、ガイドマップでは確認できない

28 VARIETY ユウナの空中浮遊 ガガゼト山の反重力空間

14-6 ガガゼト山・断崖の洞窟（通路）で、下の写真の足場に立ったら、●ボタンを押さずに左スティック（または方向キー）を⬆に入力しつづけてみよう。すると、ユウナが一度落下しかけたあと、浮き上がるようにして着地するのだ。

29 VARIETY ユウナの空中歩行 見えない足場を渡れ

下記の条件を満たすと、バトル後、ユウナが空中に立つことがある。しかも、そのあと、向きによっては空中を走ったり歩いたりすることも可能だ。必要なエンカウントのタイミングはシビアなので、やってみたい場合は根気よく試してみよう。

✱ユウナが空中に立つ条件

足場のふちに着地するような場所でジャンプし、着地の寸前にモンスターとエンカウントする
※ジャンプは穴を跳び越えつつ、低所から高所（またはその逆）へ移動するものでなければならない

⬅空中を走るユウナの図。聖ベベル廟のこの場所で敵よせの腕輪を装備していると、比較的起こりやすい。

30 VARIETY ムスコに秘められた脚力 驚異の空気イスを見よ

ナギ平原の旅行公司にいるムスコは、一見、何かに腰かけているように思える。ところが、よく観察すると、彼の尻の下には何も存在しないのだ。長時間あの姿勢を維持しつづけるムスコ、頼りないように見えて、じつはすごいヤツなのかも？

⬅通信スフィアで見てみると、ムスコが何かにすわっている“フリ”をしていることがはっきりわかる。

松枝賀子&江口貴勅 Presents

サントラCD全曲スペシャルライナーノーツ

「FF X-2」の作曲を担当した松枝&江口両氏に、各BGMの聴きどころや制作時のエピソードを語っていただいた。ぜひともサントラCD「FF X-2オリジナル・サウンドトラック」(発売元:エイベックス)を聴きながら読んでほしい。なお、各曲名の下には、CDでのトラック番号と『ルカ=シアター』での音楽スフィアの番号を併記している。

久遠～光と波の記憶～

DISC1-01 音楽スフィア M50

松枝 一番のお気に入りで、思い入れの深い曲です。じつはこれ、歌を入れるつもりで書き上げたもので、この曲か「1000の言葉」のどちらにするかを選んでもらいました。

江口 僕らは「久遠」を推したんですけど、エイベックスさんとの打ち合わせのときに意見がわかれまして。アーティストの倖田來未さんのカラーもありますし、「久遠」は流れがハチロク(8分の6拍子)なんですね。歌モノでハチロクって、ヒットが出ることは少ないみたいなんですよ。

松枝 結局、歌としては「1000の言葉」のほうを使うことになったんで、この曲はいったんお蔵入りさせたんです。でも開発終盤になって、ディレクターから「オープニングにテーマ曲っぽいものがほしい」という要望がきまして、お気に入りのこの曲を復活させることになりました。

江口 メロディーや音域もそのままだから、歌詞をつければちゃんと歌えるんだよね。

松枝 だよね。ユウナの「ボーカルコレクション」(発売元:エイベックス)では念願がかなって、この曲のメロディーを活かした作品を収録できましたし。今回の作品のなかで、とくにメロディーがしっかりしてる曲ですね。

(DISC 1-02「real Emotion」は、おふたりの作品ではないので、ここでは割愛しています)

ユリパ ファイト No.1

DISC1-03 音楽スフィア M03

江口 バトル関係に使われた曲は全体的にそうなんですけど、『ファイナルファンタジー』の看板にこだわらず、僕らが過去に手がけた作品のテイストを出してほしいといった注文をディレクターから受けていたんです。具体的に言うと、『レーシングラグーン』とかですね。

松枝 『レーシングラグーン』の音楽は私たちが手がけた作品なんですが、そのときも鳥山(鳥山 求氏:『FF X-2』ディレクター)がたずさわっていたんです。で、最初に「ああいうノリがいいなぁ」っていう要望が出まして。バトルの曲は、わりとその言葉を念頭に置いて作ってましたね。この曲は、ゲーム中ではオープニングのコンサートからつながるバトルで使われていますけど、最初はその予定ではなかったんですよ。

江口 ですから、とくにコンサートのノリを意識して作った曲というわけではないんです。ただ、ユ・リ・パの3人がかなりハジけていたので、その雰囲気は盛りこんでいこうとしました。ファンキーな感じが出てるんじゃないですかね?

ユウナのテーマ

DISC1-04 音楽スフィア M28

松枝 これは今回、1番か2番目に苦労した曲かな。オープニングだし、ユウナが銃をかまえてる映像を先に見ちゃったこともあって、最初はかっこいいユウナをイメージして曲を書いていたんですけど、できあがったものを聴かせたら、「ちがう」と言われてしまって……。「え、どうちがうの?」って聞くと、「もっとアイドルっぽい、かわいいの」と。で、具体的に出てきた名前が「モーニング娘。」(笑)。

江口 ディレクターの鳥山さんからのリクエストだったよね。

松枝 そうそう。「え、モー娘。のどれ?」って聞いたら、「曲名わからないけど、こんな感じ」と歌ってくれたんですよ。その記憶を頼りにモー娘。のCDを片っ端から聴いて、「あーこれかぁ、わかった」って。

江口 モー娘。とか、あやや(松浦亜弥)って、ふだんはなかなか聴かないからね。

松枝 そういったアイドル路線は、『FF』シリーズはもちろん、いままで手がけたゲームにはなかったので、苦労しましたね。

江口 「キャピッ♥とした感じ」とか、「お花が咲いたような感じ」がほしいとか、そういう要望でしたね。

松枝 最初の「チャンチャンチャンチ

ャン♪」っていうのが、全員で「イェイ、イェイ、イェイ、イェイ」ってやってるような感じとか(笑)、いろいろ言われたよね。
江口　でも、あまりそっちに行きすぎちゃうのもマズいし、その加減は、ふだんの曲作りとはちがった意味で難しかった。それこそ、何かに魂を売ってひねり出したような(笑)。
松枝　じつは、この曲も「ボーカルコレクション」に入る予定だったんですよ。さっきの「久遠」と、この「ユウナのテーマ」、あと「ユウナのバラード」の3曲のうち、ふたつしか入れられなくて、結果的にこの曲はカットすることになりました。

ユリパ ファイト No.2

CD DISC1-05　音楽スフィア M04

松枝　中ボス。これは、特別な思い出はなかったかなぁ。
江口　そうですね。元気の度合いが「ユリパ ファイト No.1」から増したぐらいで。

ミッションコンプリート

CD DISC1-06　音楽スフィア M02

松枝　『FF』のバトル勝利の曲って、いままで同じテーマをずっと使ってたじゃないですか？　でも、「今回は植松(植松伸夫氏：『FF』シリーズのほとんどの音楽を担当しているコンポーザー)がいないし、新たな『FF』だし、新しいテーマを作りたいな」「そうだね」というやり取りが、ディレクターとのあいだであったんです。それで、「私たちらしいバトル勝利の曲っていったら、こうかなー？」って試行錯誤しつつ作っていきました。これもやっぱり発注のときに「『レーシングラグーン』のミッションコンプリート風に」って言われてたんです。最初から鳥山のなかでは、そういうイメージがあったんでしょうね。
江口　この曲を作ったのは、まだゲームの全体像があまり見えてなかったころだったので、ディレクターとのやり取りを松枝さんから聞いて、それをもとに試行錯誤するというパターンでしたね。
松枝　やり取りがあるたびに、「鳥山君はこう言ってたよ」って江口君に報告するんですよ。
江口　鳥山さんの言葉が直接聞けなかったということもあって、作りながらずっと確信が持てなかったんです。「『レーシングラグーン』とまったく世界がちがうし、いいのかな？」と思ってたんですけど、映像見たら、(手をポンとたたいて)あっ、こういう感じかって納得がいきましたね。

スフィアハンター・カモメ団

CD DISC1-07　音楽スフィア M07

松枝　この曲を書くときには、まだ実際の映像を見てなかったんですよ。で、「今回はどんな飛空艇なの？」って聞いたら、「いかついバイクみたいな感じで、全体にイレズミみたいなのが入ってる」と言われて。「えぇー、じゃあ、いままでの船とはまったくちがう？」って聞くと、「あ、全然そんなんじゃない」。そんなやり取りがまずあって、そのあとで「ちょっとワルそうなんだけど、かっこよさとかシブさみたいなものを出してほしい」と言われたんです。具体例をあげちゃうと、「ルパン三世」とか、ああいう感じ。最終的にできあがったのがこの曲なんですけど、この手の曲は、わりと私たちの得意とするところですね。
江口　ディレクターからファンキーなワウギターの音がほしいという要望があったんです。そういう要素はもともと大好きなので、いろいろと散りばめてみました。それと、マジメな方向へ行きすぎないように、ちょっと滑稽な部分が見え隠れしてるような、そんな構成を意図して作ってます。ちなみに、ブラスのパートも、リクエストがあって入れたものです。このブラスの部分を耳にしたディレクターがニンマリした、と聞いたときは、うれしかったですね。

ミッションスタート

CD DISC1-08　音楽スフィア M01

松枝　各エリアへ飛ぶ起点になる画面でかかる曲だから、差しさわりがないと言ったらヘンですけど、あまり主張が強くなりすぎないように気をつけながら、ほかの曲と共通のニオイをつけていく、そんな作りかたをしました。
江口　ゲームの全体像が見えてなくて、方向性にひたすら悩んでたときの曲です。でも実際のゲームで聴くと、違和感なくハマってましたね。

ガガゼト山

CD DISC1-09　音楽スフィア M10

松枝　『FF X-2』で、はじめて書いた曲がこれでしたね。
江口　最初にデモ(サンプル)として提出した曲です。デモの段階では、作曲するにあたって、僕もさまざまな構図で曲を書いて用意していたんですよ。民族音楽的な部分を入れたりとか、壮大な感じを出したりとか、もしくはファンタジー色を強めたものなど、いろいろ書きためていたんですけど、まずこの曲を提出したときに、それがいっさい……。
松枝　無意味になっちゃったという。
江口　「これはちがう、これだといままでの『FF』っぽいから、もっとちがうものを」と。
松枝　「もっと自由に」と言われて。
江口　ええ。「『X』の世界を引きずってるから、こういうのはナシにしてくれ」って。しきりにそう言われて、書いた曲のいくつかがお蔵入りになっちゃったんです。それでも、大好きなこの曲だけはNGにならずに、ちゃんと残りましたけど。
松枝　この曲の場合、「ロンゾ族の重々しさをイメージした曲がほしい」というリクエストにピッタリだったんです。でも、「マップの1曲としてはOKだけど、全体的にこういうのばかりになっちゃうのはやめてね」って、条件つきのOKでした。
江口　あと、『X』と大きくちがうのは、今回は『シン』のような自然を超越した存在が出てくるストーリーではないですよね。もちろんヴェグナガンとかいるんですけど、基本的には人間同士のお話だし、機械とか文明といった、人が作ったものが描かれているので、金属的な音や、人間的なグルーヴみたいなものを意識して入れていきました。

ユリパ ファイト No.3

CD DISC1-10　音楽スフィア M05

江口　ディレクターの要望にあった「レーシングラグーン」には、ギターが大々的に使われている曲が多かったんで、これもギターが活躍するような曲になってます。激しいリズム感やベースの動きといった点でも、「バウンサー」や「レーシングラグーン」の流れをくむアレンジですね。

松枝　バトルはギターで、飛空艇関係はブラスとか、使われる題材ごとにちょっと特色を出してます。
江口　アニキとか、アルベド族はブラスだよね。キャラクターによっても、使う楽器をある程度考えてるんです。それとこの曲、途中で「ドゥドゥドゥビ」とか、人の声が入ってるんですけど、そこの部分で、松枝さんがしきりに「ボリューム上げろ」とうるさかったのをよく覚えてます。
松枝　お気に入りだったもので。

ゲームオーバー

DISC1-11　音楽スフィア M06

松枝　全滅したときの曲ですね。かなり短い曲ですし、コメント、難しいですね。
江口　じゃあ、僕のお葬式のときにかけてもらいましょう(笑)。

ルブラン様はなんでもアリ!

DISC1-12　音楽スフィア M08

江口　これについては何か言いたそうだね。
松枝　えーっとですね、ルブランっていうキャラクター、じつは私とってもお気に入りなんです。
江口　性格とか?
松枝　うん、性格。服装はマネできないっ(笑)。それで最初、ルブランたちのテーマって1曲しかなかったんですよ。だけど、キャラクターが気に入っちゃったから、つい書きたくなって、増やしてもらったんです。ルブランって、どこかトボけてるし、演歌っぽい。そういうのを織りまぜつつ、ドリフチックな……と言いますか、ドタバタ感も入れて。
江口　この曲を書いたころって、もうゲームの映像があって、見せてもらってたよね?
松枝　うん、映像あったね。
江口　セリフとか行動とかに、浪花節な感じが見え隠れしてるし、出で立ちもちょっと和風なところがあったりして。「おまいさん」とか言ってるんですよね。で、そのへんでどうしても、「テケテンテン♪」と三味線な感じが似合うだろうと。ルブランの曲に使う楽器は、そういう方向性で決まりましたね。
松枝　鳥山は苦笑いしてました。この曲と、つぎの曲(「お熱いのをくれてやるよ」)は、曲名のノリがほかとちょっとちがいますけど、命名は鳥山なんです。曲名は基本的には私たちがつけるんですが、ルブランの2曲に関しては、鳥山からの「ぜひ!」っていう提案で、これに決まりました。
江口　よっぽどこの名前にしたかったんだね。でもハマったよね、曲のイメージに。
松枝　ハマったね。

お熱いのをくれてやるよ

DISC1-13　音楽スフィア M09

松枝　(力をこめて)こ、れ、は、とにかくもう、書きたくて書いちゃった曲です。最初のころは、「ユリパ ファイト No.2」を、中ボスクラスとルブランのバトルで使うことになってたんですよ。けれども、作業を進めているうちに、「中ボスの曲が同じのばかりだとつまんないよねー」って話になりまして。そのとき鳥山に「いっそのこと、ルブランのバトル曲作る?」と自分から提案しました。「ルブラン様はなんでもアリ!」で三味線を使っているんで、日本チックなものを入れつつバトルらしい曲をって考えてたら、これができちゃった。
江口　締め切りまぎわだったよね、この時期って。
松枝　全部締め切りまぎわ(笑)。
江口　1日3曲とかだもんね、最後のほうでは。で、その忙しい時期に、これだけはどうしても入れたいって言って。作らなければならない曲がまだ残ってるのに……。
松枝　用意する曲のリストを最初にいただくんですけど、開発の後半になってくると、自分たちが作った曲を実際にゲームに当てはめて聞けるじゃないですか?　そうなると、自分のなかに「これ足りないよなぁ」とか「ちょっとちがうよな」って思いが出てきちゃうんです。で、いつの間にか曲が増えてる。でも、これだけ気に入ったルブランですけど、ボーカル曲を作ろうとは思わなかったんですよね。『FF X-2』でボーカル曲を集めたアルバムを作るんだったらアリだと思うんですけど、キャラクターごとで単品のCDってことになっちゃうと、なかなかバランスが取れなくて。
江口　そう言いながら自分で作って自分で歌おうとしてるでしょ(笑)?
松枝　あ、それいいね(笑)。

シューインのテーマ

DISC1-14　音楽スフィア M44

江口　シューインってキャラクターは、あやしさのなかにも悲劇が含まれているというか、そうなりたくてなったんじゃないようなところがあると思ったので、そんな悲しさを表現する部分をどこかしらに入れてるんですよ。さらに、暗い感じではあるんだけど、そのなかに「1000の言葉」の間奏に入るリフ(フレーズ)を忍びこませています。悲運を感じさせる背景を、映像が頭のなかをかすめていくように表現したかったんですね。こういった、ほかの曲のフレーズを重ねる工夫は、後半のバトルの曲でも、いろいろやってます。
松枝　シューインのいるところには、かならずレンの姿があるように、こっそりフレーズを入れてるんです。
江口　音楽的なことで言えば、静かな怖さを狙いました。ずーっと重い感じに流れるなかで、怖さがダイナミックに表現されていくというか、ただ怖いだけじゃなくて、長く重く響くようなものを意図してましたね。
松枝　この曲は、ゲームというよりも、映画のBGM的なものにしたかったんですけど、それなりにうまくいったんじゃないでしょうか。

ビサイド

DISC1-15　音楽スフィア M14

松枝　これはふたりのお気に入り。
江口　そうですね……これは朝方にできた曲で、懐かしさとか、目覚めとかいった感じが漂う曲です。この曲は、自分で作ったと言うより"いただいたもの"と思える曲ですね。
松枝　あー、天使のプレゼントみたいな感じ?

江口　鍵盤弾きながら書いてるところに、キラキラと舞い降りてきたというか……。基本的に生楽器の音を使うときは全部自分の手で弾くんですよ。打ちこみで同じフレーズを入力したほうが時間的には早いんですけど、僕は自分で弾けるようになるまでくり返すタイプなんです。山登りと一緒ですね。ケーブルカーで頂上に行くのは簡単なんですけど、それよりも歩きながらみんなで寄り道したりして登ったほうが、そのぶんだけ充実度が増すというか……。そういうタイプなので、ルブランのバトルの曲でさえ弾いてます。
松枝　弾いてますね、全部。
江口　このゲームに関してはそういう企画はないんですけど、生演奏のライブなんかもやってみたい気はします……よね？
松枝　いいえ。私、ステージは苦手だもの(笑)。

キーリカ

CD DISC1-16　音楽スフィア M20

松枝　じつはこれが、もともとビサイドで使う予定の曲だったんです。ビサイドもキーリカも、どちらも懐かしさを感じさせる場所ではあるんですが、前作から経過した2年のあいだに発展もしてて、ちょっとにぎやかさがある。そんなふうに考えて、まずこっちの曲が最初に浮かんだんですよ。そのあとで、さっきの「ビサイド」の曲ができたんですが、くらべてみると、人の心に染み渡るのは「ビサイド」のほうだったんです。それで、「最初の曲はキーリカにまわしていいかな？」って鳥山に許可を取りました。
江口　この曲も南国風で、やっぱりビサイドに似合う雰囲気を持ってるんですけど……。
松枝　もっと活発。
江口　そう、人のにぎわいとかも感じられる曲なので、結果としては、それぞれ収まるところに収まったと。

ルカ

CD DISC1-17　音楽スフィア M18

江口　いままでにふたりで書いた曲からすると、"らしくない曲"だよね。こういう曲はあまりない。
松枝　なかったかなぁ。
江口　アルゼンチンとか、アイルランド、ジプシーなんかの民族的な音楽が大好きなんですが、そういったイメージがちょうどルカにピッタリだと思って作った曲ですね。ルカは、そこに集まる人たちのエネルギーみたいなものが感じられる街だと思うんですよ。それで、意図して快活な感じにしてみました。
松枝　競技場があったり、シアターがあったり、そんなにハデじゃないんですけど、ルカの街並みがちょっとした遊園地みたいって思ったんですね。それが曲に表れてます。

ミヘン街道

CD DISC1-18　音楽スフィア M12

江口　この曲は、ディレクターに映像を見せてもらってから書きました。長い道なので、ずっと流れてても飽きがこないで歩いていける曲にしようと思いまして。
松枝　うん。旅のテーマって言うか、徒歩のテーマです。ツラさはなくて、軽快に歩いていくイメージですね。
江口　曲のテンポが変わったときに、ちょっとだけ「キーッ」って音が入ってますが、これはチョコボをイメージして入れたものです。
松枝　これ、チョコボだったの？　はじめて知った(笑)。

キノコ岩街道

CD DISC1-19　音楽スフィア M26

松枝　これもやっぱり街道の曲なんですけど、この道を通っていくと青年同盟の本部がありますよね。そこからくる、ちょっとした重々しさを入れようと意識して書きました。たしか「青年同盟」と同じコード進行にしたのかな？
江口　うーん、どうだったかなあ。作ってるときは「この曲にはあの要素を入れて」というような方向性が明確にあったんですよ。でも本当にいろんな伏線が張ってあるので……。
松枝　張りすぎて、作った本人も覚えてない(笑)。
江口　ま、でも聞いたときにいい曲と思えれば、それが一番いいと思うんですけどね。
松枝　なんじゃそりゃ。そういうオチなの(笑)？
江口　何も考えていないわけではない、と。それだけはハッキリ主張しておかないと(笑)。

青年同盟

CD DISC1-20　音楽スフィア M23

松枝　ヌージの青年同盟と、バラライの新エボン党。このふたつは、だいたい対等の勢力なので、音楽も同じような比重で作ってくれ、という依頼があったんです。くらべてみると、青年同盟のほうが軍隊っぽいけど、リーダーのヌージらしさというか、若い人たちの集まりというイメージが強いんですよね。ある種の子どもっぽさがあるというか。
江口　彼らの理想の壮大さとか、若さとか、元気な感じを曲に入れました。バラライの新エボン党も熱心な活動者は若いんですけど、青年同盟のほうは、元気が良すぎて、ちがう方向にも行きかねない勢いがある。そのへんのあやうい感じをメロディーなんかに出しているつもりです。元気さのなかに、どこかかげりがあったり、中心から少々ズレるところがあるのが青年同盟なんです。ディレクターからも「ちょっとイッちゃってる感じを出してくれ」ってリクエストがあったんですよね。
松枝　だから、メロディーなんかも半音ズレたような、聞いている人に「うんっ？」って思わせる、きわどさとかアブなさを持たせてます。

マキナ派

CD DISC1-21　音楽スフィア M25

松枝　これはギップルのテーマみたいなものですけど、ヌージやバラライと対比させた結果かな。
江口　そうですね。ちょっと軟派な感じというか、スカした感じ。ギップ

ルって、かっこいい人なんだけど、物事を二枚目ふうにこなすんじゃなくて、どこかおちゃらけたような、ルーズな感じが漂ってるところがあるじゃないですか？　そこが結構好きなんですけど、そういう感じが出ればいいなって。

松枝　マキナ派って、やっぱり機械とか文明が発達したイメージがありますよね。そこで、「アコースティックな楽器よりも、エレキギターを入れてみよっか？」というふうに、アルベドらしさを意識しました。

グアドサラム

DISC1-22　音楽スフィア M11

松枝　こういうあやしい民族的な音楽って、じつは好きだったりするんですよ。単に「あやしい」だけじゃつまらないから、このマップの風景の独特な色使いとかをイメージして、クセのある音やメロディーを入れこんでいくという作りかたをしました。

江口　音を揺らしたりね。これは、映像を見てから書き上げた曲のひとつです。

雷平原

DISC1-23　音楽スフィア M21

松枝　この曲に関してはケンカしたんだよね。

江口　あぁ、しましたね。

松枝　これは江口君がメインで作ってたんですけど、私としては無機質な感じが気に入らなかったんですよ。「えぇー、これだと何も印象に残らないじゃん」って。でも江口君は「いや、ゲームのなかにはこういう曲も大切なんだ」って言うんです。「だけど場面に合わないから」とか、さんざんモメたんだよね。

江口　音楽が語ったほうがいいときと、語らないほうがいいときって絶対あると思うんですね。で、この「雷平原」に関しては、語らない、無機質な感じでいこうと思ったんです。「ビサイド」なんかとは逆に、手では弾かない感じですね。

松枝　うーんとね、それはよくわかる。でもやっぱり好きじゃない。

江口　まだ納得してないんだ？

松枝　してないかも(笑)。結局、この曲に関しては、ふたりのあいだでどうにも折り合いがつかなくて、最終的にディレクターに判断してもらったんですよ。いま振り返れば、雷平原ってイベントらしいイベントというか、「これ！」っていうものがないじゃないですか？　そういう意味で、私のなかでイメージが固まらないまんまだったのかなぁ、と思うんですけどね。

江口　それにしても、作ってたときのケンカはすごかった。

松枝　ふたりでケンカすると、すっごく言い合うんですよ。

江口　おすぎとピーコのケンカみたいな……ウソです(笑)。つかみ合いにはならないけど、松枝さんはズバッと言いたいこと言うよね。

松枝　「へたくそがー」とかね(笑)。

江口　まだ作ってる途中で、「こういうラインがいいかな」って聴かせたりすると……。

松枝　「あ、ダサ」とか(笑)。

江口　「ダサ」「へたくそ」みたいなひとりごとが聞こえてくるんですね。非常にやりづらい(笑)。けれども、たしかに言ってることはすごく明確で、マトを射ているケースもあるので、ハッとさせられたりもします。痛いとこ突かれてるから、カチンとくるっていうのもあるんですけどね。

松枝　でも実際に、私は口が悪いんですよ。「イヤなものはイヤだ」「ダメダメ」「ダサ」「へたくそ」って、ホントにそこまで言いますし。

江口　何十時間もかけて作り上げたフレーズとかでも、松枝さんは容赦なく切りますからね。もう僕は自分でもラクに切れるようになっちゃいました。あなたのおかげかもね。

松枝　うん、だと思う。感謝してほしいな(笑)。

マカラーニャの森

DISC1-24　音楽スフィア M17

江口　このマップでは、僕は「ガガゼト山」みたいな空気感を持つ曲を書きたかったんです。弦楽器が奏でる、うねりのあるゆっくりしたテンポの曲にしたかったんですけど……。

松枝　できあがった曲は、神秘的な環境音楽のイメージですね。楽器亜人種が消えてしまう、切なさみたいなものを入れこんでいきました。それと、ずっと聞いていただけるとわかるのですが、エンディングの曲のコードを織りまぜていたりします。

江口　そういった僕たちの隠した仕掛けを探しながら聴くのも、おもしろいかもしれないですね。

松枝　本人たちも忘れてるんで、逆に見つけたら教えてください(笑)。

江口　でも、忘れてるってことは、たいした仕掛けじゃなかったのかもしれない(笑)。

ビーカネル砂漠

DISC1-25　音楽スフィア M27

松枝　パーツとかを探し当てたりする、マキナ派に関係のある場所ですよね。なので、これにもギップル的な要素を入れたいなと思ったんですが、この曲の場合、スカしてるというよりは、砂漠という開けた場所なので、「行けー！」って勢いをつけ足した感じですね。

江口　これは映像を何度も見た記憶があるんですよ。砂漠という地名だけを聞いたときのイメージとはちがって、もっと活気のある場所だったのが意外でしたね。それで、同じ砂漠でも、昔のテレビドラマの「西遊記」で見たようなものを思い描いて。作ってるときには、「西遊記」の主題歌を歌ってたゴダイゴさんの曲のアナログシンセのイメージが意識のなかにありました。

松枝　あ、言ってた言ってた。

江口　それと、アルベドに関する曲には共通して、金属同士がぶつかり合ったり、機械が動作してガッチャンガッチャンやってる感じを入れてますね。「ギターもかならず鳴らそう」とか事前に話してましたし。

松枝　この曲は書くの速かったね。

江口　ツルッとできた感じですね。

新エボン党

DISC1-26　音楽スフィア M24

江口　青年同盟と同じくらいの力を持ってはいるんだけど、方向性がちがって、昔を引きずっているところがあって……。

松枝　もっと神秘的。ちょっと宗教的な色合いというか、隠された何かを持ってるようなイメージですね。それでいて力強さも兼ね備えている。

江口　神秘さが、そのまま大きい意味での力強さになっているような印象でしょうか？　ある意味では、人が持つ強さに通じるような……。激しい口調で言ってるわけじゃないけ

ど、優しい口調のなかに強さを感じさせる人っていますよね。そういう感じを、コーラスや途中の転調で表現できればと思ったんです。個人的には、これも好きな曲ですね。
松枝　音数が多かったりコーラスが入ってたせいで、実機に載せるための編集が大変だったんだから、これ。

ナギ平原

DISC1 27　音楽スフィア M22

江口　イヌが走ってる感じが出せれば、と思って作った曲です。
松枝　イヌじゃない、オオカミ!
江口　あ、そうか(笑)。
松枝　この曲のイメージはやっぱり青空の下、広大な土地のあっちこっちで、『狼レース』とか『トカゲラン』とか、ちょっとしたイベントが開催されている、青空遊園地っていう感じですね。壮大さが出ればいいなぁって思いながら作りました。
江口　サントラに入っているこの曲のピアノは、僕が弾いたのをそのまま使っています。こういうのは意外と、1テイク目に録ったものが一番いいテキだったりするんですよね。感覚でポンって弾いたほうが、うまく決まることが多いんです。

ザナルカンド遺跡

DISC1-28　音楽スフィア M19

松枝　この曲は好きではあるんですけど、じつはすごく書きづらかったですね。前作の『X』では、ザナルカンドはひとつのキーワードになっていて、曲(「ザナルカンドにて」)もいたるところでかかってたじゃないですか?同じような路線で行ったら、あれを超えるものはちょっと作れない。「じゃあ、観光地化してるんだから、もっと都会的なイメージを出したらどうだろう?」ということで、これが完成したんですよ。
江口　今回のザナルカンドはそんなに重要なシーンもないですよね。観光地化されていて、ユウナがちょっとしょげちゃうということで、郷愁的な部分を持たせてます。じつはこの曲を書く前に、松枝さんが以前に自分で手がけた『フロントミッション』の曲を持ってきて、「こういうような空気感とか、時空感を出せないか?」って話になったんです。そうした全体的なイメージはバグパイプで、夜の空気の透き通った感じはキラキラと鳴るピアノの高音で、うまく表現できたかなと思ってます。書きづらい曲ではあったけれど、かなりお気に入りですね。
松枝　物語のうえでは前作から2年経過しているわけですが、まったく変わっちゃうのではなくて、昔の名残はどこかにある。曲に関しても、そのあたりの駆け引きが、おもしろくもありましたし、大変なところだったかなぁ、と。

スフィアハンター

DISC1 29　音楽スフィア M16

松枝　イベント用に書いた曲なのに、気がついたらミニゲームの『スフィアブレイク』でも使われていて。
江口　"ミッションスタート"みたいな空気を持った曲にしてくれっていう注文だったよね。
松枝　そうそう、「ミッションスタート」のパート2みたいな感じで、スフィアハントをするときの曲を作ってねって依頼だった。まあ、スフィアがらみだから、『スフィアブレイク』にも使っていいかってことになって(笑)。スフィアがからむ曲には、激しいストリングスの「ザザザザ」って音を入れているんですよ。
江口　カモメ団の曲とも共通点を持たせて、ファンキーな感じも出してますね。

寺院

DISC1-30　音楽スフィア M15

松枝　寺院って、前作では「祈りの歌」が流れてましたけど、今回ははじめに「祈りの歌」は使わないって言い切っちゃったんですよ。「祈りの歌」だけでなく、前作のものは一切使わないって。じゃあどうするかと考えて、「重々しくて、何か出てきそうな気配がありながら、でもどこか神聖さも感じさせるものにしよう」と。ただ、前作の寺院は人の声が特徴的だったので、そこだけは受け継いでます。そんなふうに曲作りを進めていって、とりあえず2曲できたんですね。それらをディレクターに聴かせたところ、「アンダーベベルの地下にもあやしい場所があるから、両方ちょうだい」ということで、そのときに書いた2曲は両方とも使われることになりました。
江口　前作の寺院でかかってた「祈りの歌」は、いろいろなアレンジで使われて、物語全編に重要なカラーを出してましたよね。今回も舞台となる世界は同じですから、うかつに使うと、どうしても前作と同じイメージになってしまう。そういう意味で、新しい曲を使うという松枝さんの考えかたは、とても理解できました。それで、前回の感じとは変えて、イベントにおけるユウナたちの生き生きとしたイメージを殺すことのないものにしたんです。コーラスを使ったことによって、ちょっとあやしげな感じもうまく出たんじゃないかと思いますね。

緊迫

DISC1 31　音楽スフィア M37

松枝　これは単純に「緊迫感のある曲を書いて」っていう、ただそれだけの注文だったんですよ。かなり大ざっぱというか、シンプルというか。わりと自由に作れた曲ですね。
江口　ま、いわゆる緊迫してる感じだよね。そのまんま。
松枝　打ち合わせのときのメモには「緊迫曲」って書いてある(笑)。
江口　でも、こういうサントラ的なものにはかならず必要な曲ですよね。"緊迫"とか"潜入"、あと"戦い"とか。あ、そうそう、イベントが発生するようなところで流れる曲には、ギター系ではなくてオケ(オーケストラ)を使うように意識してます。バトルとの対比という意味もありますし、広がりのある壮大な感じとか、緊迫感っていうのを、より高めるためですね。
松枝　私はバトルよりも、"緊迫"とか"混乱"とか、そっち系の曲のほうが書きやすいかな。

カモメ団マーチ

DISC2 01　音楽スフィア M13

松枝　この曲は、最初はアニキのテーマとして発注がきてたんですよ。で、「どんな感じ?」って鳥山に聞いたら、「もう見たまんま。おバカな感じ。そこにちょっと軍歌とか、行進曲のようなニュアンスを入れてね」と。でも、話し合ってみると、彼が思い描いていたのは「軍艦マーチ」ではなくて、入浴剤のCM。「裸の王様が～♪」ってヤツだった(笑)。
江口　僕は最初、凱旋曲をイメージしてましたね。バーンって大きな音を

鳴らしながら何かの軍団がくるんだけど、どこか間が抜けてて、観衆のなかで赤ちゃんが泣き出したり、ヒツジが目の前を通っていったりする。「あ、バカが通ってる」みたいに、笑われてる感じが出せればいいなと思いながら作ってました。この曲は作りながら大爆笑してたよね。

松枝　うん、楽しかったよね。いろんなお遊びを入れたんですけど、悲しいかなゲーム中では、うしろでSEが鳴ってたり、容量の問題もあって、完全な形では入らなかったんです。だから、サントラでは「もう全部復活させてやる！」って言って、一番最初にディレクターに渡したデモバージョンを、そのまんま再現しました。私たちの記念みたいな曲ですね。

江口　そう言えば、ゲーム中ではシンラ君が歌にしてますけど、あれは予定になかったですね。気がついたら歌ってました（笑）。

大いなる存在

DISC2-02　音楽スフィア M52

江口　サントラCDの曲順に関してはいろいろ悩んで、何回も変えながら煮詰めていったんですよね。結局、DISC1は軽いタッチのものを多めにして、DISC2はストーリー的にも意味のある曲を入れるというような色わけにしました。基本的にDISC2は何かを語る曲が多いですね。

松枝　今回の作品で、"悪の象徴"というイメージで最初に作ったのが、「ヴェグナガン起動」とか「洞窟の悪夢」とかで流れる、シューインが弾いてるピアノのフレーズなんです。あれが一番最初にできた、ラストの敵のテーマだったんですよ。じつは、この「大いなる存在」のオープニングにも、そのシューインのピアノをちょっとアレンジしたようなフレーズが入っています。全体的な曲の構成としては、もう「悪の象徴、キターッ！」っていう、ありきたりなものなんですけどね。

おやすみ

DISC2-03　音楽スフィア M43

松枝　RPGには、たいてい入りますよね、こういう曲。短いんで、作るのはわりと簡単です。

江口　曲と言うよりジングルですね。これはたしか何パターンか作ったと思います。パッと作れるものではありますが、意外とそれでOKにはならないんですね。たとえば楽器の構成を変えてみたりとか、ちがうコードにしてみたりとか、いろんなタイプを作っておいて、最終的にはディレクターが聞いて決めるんです。

松枝　「いちばん眠くなるのどれー？」「これー」みたいな（笑）。

不安

DISC2-04　音楽スフィア M35

松枝　この曲は不安を感じさせるいろいろなシーンでかかるんですけど、一番最初に「ここのシーンで使うからね」って教えられたのが、ユウナが見る、銃殺される夢のシーンだったんですね。なので、そのシーンのイメージに合わせた恐ろしさを表現してみました。

江口　曲中に低音で「ウォン」って鳴るホーンが入ってますが、これはチベットで使われる管楽器の音なんです。ほかにも、伝統音楽的な楽器とか音色を散りばめてますね。こういう楽器とか人の声って、摩訶不思議なもの、魔物的なもの、聖なるものを表現するのに向いてるんです。

松枝　寺院で拳銃を持って撃つミニゲーム（『ガンシューティング試練』）にも使われてるんですよね。最後のデバッグの段階まで、そのゲームがあるって気がつかなかったんですよ。何気なく入っちゃったら、ムチャクチャ怖くて。「あれ？　こんなに怖い曲を書いた覚えはないんだけど」って、会社でふるえあがりながらプレイしてました。

潜入！ルブランのアジト

DISC2-05　音楽スフィア M32

松枝　これも、なくても良かった曲なんです、じつは。ルブラン好きがうずいて、書いてしまいました。

江口　ホントにルブランが大好きなんですよね。

松枝　当初はDISC2の14曲目の「迷宮」を使う予定だったんですけど、ルブランのアジトだったら、なんかとぼけたイベントとか発生しそうじゃないですか？　だとしたら曲のほうにも、とぼけてる要素を入れたいよねえ、と。「ポイーン♪」っていう音とか、三味線もそうですけど、あのオトボケ3人組のニオイがする曲がほしくて作ったんです。

江口　ルブラン関係の曲は一貫して間が抜けてますね。

松枝　知らないところに潜りこむシーンですから、ちょっとした怖さも感じさせるんですけど、やっぱりどこか和風になってるという。

リュックのテーマ

DISC2-06　音楽スフィア M29

松枝　これも「ユウナのテーマ」と同じくらい難しかった曲です。ホントにツラかった。

江口　最初に書いた曲は、ディレクターから「まだカッコいいところが残ってるから、リュックらしくない。今度のイメージはちがうんだよ」って言われて。それでキャピキャピッ、キラキラと、こんなふうにハジけた感じに書き直したんです。

松枝　でも、最終的にはリュックっぽくまとまりましたね。この曲は、「ボーカルコレクション」で本人（リュック役の松本まりかさん）に歌っていただいたんですけど、「うん、リュックだね」って、誰もが納得してました。

江口　ユ・リ・パ3人のテーマに関しては、作るときに一応はボーカルが入ることも想定してました。さらに、それぞれのテーマのワンフレーズが何かに使われるっていうことも前もって聞いてたんですが、歌姫が口ずさむとは思いませんでしたね。

チョコボ

DISC2-07　音楽スフィア M30

江口　チョコボが飛んでいるようなイメージで作った曲ですね。この曲には、「クレヨンしんちゃんの声が使われているんじゃないか？」っていうウワサがまことしやかにささやかれ

ているんですけど(笑)。

松枝　何のサンプリングだっけ？

江口　ラテン系の民族音楽あたりから録った、スパニッシュな女性ボーカルのフレーズですね。原曲を聴いたときに、このフレーズがすごく耳に残っちゃって、入れてみたら非常におもしろいものになったんです。たしか、「チキチキータ」たか「チキチキート」だか言ってるんですよ、忘れちゃいましたけど。

松枝　少なくとも日本のアニメ番組から録ったものではないです(笑)。

パインのテーマ

DISC2-08 ｜ 音楽スフィア M30

松枝　もうこれは、パインというキャラクター見たまんまと言いますか。こういう仕事の場合、キャラクターの紹介が書かれた資料を最初に渡されるんですけど、それを見た瞬間にイメージがわいて「わかった、まかせて」と言って書いたくらいで。かっこよさとか、シブさとかを、そのままストレートに表現した感じです。

江口　この曲に関しては、「ボーカルコレクション」の歌のほうもぜひ聞いていただきたいですね。

松枝　たしかにパイン役の豊口さんの歌はぜひ聴いてほしいよね。ホントに上手。彼女のふだんの声って、パインとは全然ちがうんですよ。

江口　ふだんの声は、ちょっと高いんですよね。

松枝　でも、「パインふうに歌って」とお願いしたら、もう完璧、まんまパイン。歌の収録のときに、はじめてお会いしたんですけど、すごい聞きこんで、歌いこんでくれていて……。曲の作り手としては、もう感動！でした。

江口　豊口さんは、音楽的に耳のいいかたですね。楽譜も一発で理解しちゃうし、ピッチのズレとかも自分で聞きわけられるから、「いまの惜しかったですね」と指摘するだけでいいんです。どのへんがズレていたか、音程が低かったのか高かったのか、すべてわかっている。そこを正そうと一生懸命で、「すいません、もう1回やらせてください」ってどんどん自分から歌い直してくれたり。非常に楽しくレコーディングができましたね。

松枝　うん。パインだけじゃなくて、ユウナもリュックも、曲にきちんと特徴が出てるじゃないですか。それを「ボーカルコレクション」ではそのまま歌ってくれてるんですよね。ユ・リ・パを気に入ってくれてるかたには、ぜひ聴いていただきたいな。

ベベルの秘密

DISC2-09 ｜ 音楽スフィア M34

松枝　これがDISC1の「寺院」と一緒に作った曲ですね。くらべてみると、こっちのほうがちょっと重いイメージだから、ベベルに使われることになったんでしょう。

江口　場合によっては、ゲーム中に収録されなかったかもしれない曲のひとつですね。

アンダーベベル

DISC2-10 ｜ 音楽スフィア M33

江口　バトル関係の曲のなかでは、とくに大好きな一曲です。ほかのバトルの曲は、もっとファンキーな感じを求められたりしたんですが、ようやく物語の核心に触れるようなイベントが動き出したのを表現するために、オケを使ったりして、ワイドな感じに仕上げました。こういった4拍子と3拍子が同時に鳴ってるリズムって、すごく力があるんです。

松枝　この手のリズムには、興奮をかき立てたり、緊張感を持たせたりとかっていう、ある種の独特な効果がありますね。私たちが好んで使う手法だったりします。

江口　4拍子にも3拍子にも移っていけますし。これでもか、これでもかって緊張感を上乗せしていくような構成を狙ってます。

ユウナのバラード

DISC2-11 ｜ 音楽スフィア M48

松枝　「ユウナのテーマ」のメロディーをきちんと活かしつつ作った曲ですね。物語の前半はかなり明るく進んでいきますが、やっぱりこのゲームにも悲しいシーンは必要でして。ユウナの心理的な部分については「この悲しさって、救いがあるの？　それとも、暗いまんまで終わっちゃうの？　どこかに希望はあるの？」って、それはもう何度も何度もディレクターに聞きまくりました。

江口　ホントに何回もやり取りしてたよね。

松枝　コード進行ひとつで、すっごい明るくなったり暗くなったり、どっちにも行けるんですよ。だから、悲しさの強さとか色合いみたいなものに関して、「どのあたりを求めているの？」って、たくさん話し合いを重ねましたね。コンプリート率100％を達成したときのスペシャルエンディングでも流れることがわかっていたので、ただ悲しいだけではない曲になってます。

お助け屋カモメ団

DISC2-12 ｜ 音楽スフィア M41

松枝　じつはこの曲、リズムとか、まわりのものはかなり早いうちにできあがっていたんですけど、メロディーがずっと書けなかったんですね。結局、「書けないときは、みんなのテーマ曲を入れちゃえばいいんだよ」っていうすごく安直な解決方法を取りました(笑)。最初にユウナが登場して、かけ合いでリュック、もう1回ユウナが登場して、かけ合いで今度はパインが出てきて、さらに「カモメ団マーチ」が入ってきたり……。とにかく、いろんなものを散りばめつつ、お笑いの舞台のイメージで作っていったんです。

江口　一見マジメな曲に聞こえるんですけど、ピアノのソロとかをよく聞くと、一番最後に「ターラターラ♪」って遊んでいたり。ふつうのソロだったらあんな感じで終わることはなくて、もっとちがうフレーズになるんです。あえてあそこだけ、オチをつけたかったんですね。

松枝　最後の部分にウノーの声を入れたら、ディレクターにやりすぎだって言われて、ボツを食らっちゃって(笑)。「え、だってこのときはウノーも

サノーも飛空艇に乗ってるじゃん」「ダメ、カットします」ってやり取りのあと、泣く泣くウノーの声を抜きました。

オラたちのデバンだなや

DISC2-13 ｜ 音楽スフィア M47

松枝　これは悩んだ曲のひとつでして。最初に楽器亜人種の姿を見ちゃったんですよ。そしたら、その3人が演奏するのは太鼓とラッパとハープじゃないですか。それで「えー、この3種類しか楽器使っちゃダメなの？」って思ってしまって、ずっと曲を書けなかったんです。念のために「3種類じゃないとダメなのかなぁ？」って聞いてみたら、じつはそれ以外を使っても良かったと。

江口　結局、「あのハープはエレクトリックで、だとしたら鍵盤の音も出せちゃうかもしれない」とか、「あれラッパに見えていろんなことできるし、ドラムも太鼓だけじゃなくてきっとリズムボックスみたいな演奏ができちゃうんだ」って、無理に思いこむことにしたんです（笑）。

松枝　ほかの開発スタッフからは、「楽器亜人種って、じつは演奏がすっごいうまいらしいよ」とか、プレッシャーかけられて。

江口　「この人たちが演奏すると、こうなるんだ」って思えるようなところを探りながら作っていったら、最後はこんな曲にまとまりました。楽器亜人種はすごいんです。僕らの想像を超えてますね。それが結論（笑）。

松枝　つぎからはグラフィック担当の人に言っといたほうがいいね、楽器を持ったキャラクターは出さないでって（笑）。そうそう、最初にもらったリストには、ハイペロの曲もあったんですよ。ただ、ハイペロは楽器を持ってないし、なんか「あへ～ん」とかって言ってるだけじゃないですか（笑）。どうにもこうにも書けなくて、「ごめんなさい、それは書けません」って言って、なくしてもらいました。

江口　ハイペロは、テーマ曲なんかなくても、そのしゃべりかたですべて表現できちゃってるからね。

迷宮

DISC2-14 ｜ 音楽スフィア M42

松枝　ダンジョンで使われている曲ですね。その手の"らしさ"みたいなグルーヴが出ていればいいんじゃないかなって、軽いノリで作りました。

江口　こういう曲では、ある程度の緊迫感を出す必要がありますが、ひとくちに緊迫感と言ってもいろいろあると思うんですよ。迫ってくる感じだとか、静まり返ってるんだけど何かが起こりそうな雰囲気とか……。この曲に関しては、不安で気持ちが揺れているというか、移り変わる感じを出したつもりです。迷いながら、歩いては何度も足を止め、何かを見つけていくようなイメージですね。

混乱

DISC2-15 ｜ 音楽スフィア M38

松枝　私たちのあいだで、別名「緊迫2」と呼ばれている曲です。これもまた怖さを感じさせる曲なんですけど、見知らぬところに入っていく怖さではなくて、逆に何かに攻められる恐ろしさを表現してみました。

江口　このたぐいの曲は比較的書きやすいんですけど……そういうタイプのゲームを中心に手がけてきたせいですかね？

松枝　ハッピーな作品とか、絵本の世界のような作品って、いままでやったことないんだよね。でも何より、私たちがこの手の曲が好きなのかな。

召喚獣

DISC2-16 ｜ 音楽スフィア M36

松枝　あぁ、これかな、大晦日に書いてた曲は。大晦日に何やってるんでしょうね（笑）？

江口　このころは、バトル関係の曲ばかり立てつづけに書いてたよね。1日に2～3曲を同時に書いてたはずだから、たぶんアドレナリンが……。

松枝　心身ともに戦闘状態になっていたんだろうねぇ。

江口　でも、たしかに曲を書いてるときに、心境と体調も曲と同じように変わっていくことはありますね。やっぱり締め切りが迫らないと、この曲のような緊迫感は出ないですよ。

松枝　それはどうかと思う（笑）。

江口　緊迫感が必要な曲は、わざと最後に残しておいて……。計算どおりですね（笑）。

松枝　（手元の記録を見て）っていうか、締め切り過ぎてるよ、この曲を完成させた日付（笑）。

異界の深淵

DISC2-17 ｜ 音楽スフィア M45

松枝　シューインに会う、一番最初のシーンで使われている曲ですね。シューインが登場する場面の曲には、シューインのテーマと同時に、レンのテーマである「1000の言葉」を隠してあるんですよ。

江口　これは映像を見てから作った曲です。モヤがかかった、幻光虫が飛んでいるような場所でふたりが会うシーンだったので、それに合った感じを出すために、作曲にしてもアレンジにしても何回かトライしました。「1000の言葉」の間奏で出てくる"レミファシ"っていうフレーズを効果的に使ったりしてます。

久遠～楽団員さんの演奏～

DISC2-18 ｜ 音楽スフィア M48

松枝　ディレクターから、「ハッピーエンドだったときにグアドサラムで楽器亜人種が特別に演奏をするんだけど、その曲を書いて」っていう発注がきたんですね。それで「久遠」をベースに、亜人種ふうと言うか、楽器を積み重ねていってできたのが、これです。

江口　この曲では、楽団員さんがちゃんとハープを弾いてます（笑）。

松枝　ちなみに、私の携帯電話のいまの着メロは、これになってます。

1000の言葉（FFX-2 Mix）

DISC2-19 ｜ 音楽スフィア （未収録）

松枝　この曲を書くときに、ディレクターから「ゲームに寄りすぎてもいけないし、歌うアーティストさんの一番いいところを、いかに引き出すかが勝負になる」と言われまして。それを受けて、「この曲がゲームから抜け出してひとつのCDとして世に出たときに、どういう形だったらいいかな？」ということを吟味しながら作りました。

江口　これは単なる歌モノっていうだけじゃなくて、ストーリー的にも意味のあるシーンで使われる曲ですよね。ですから、間奏の部分を盛り上げたりとか、曲のアレンジのしかたもきちんと考えてます。全体的なことに関して言えば、使われるのがライブのシーンなので、実際にその場で歌っている感じも出さなきゃいけない。そこで、オーケストラと、ふつうのポ

ップスとの中間に位置させながら、物語を語りかけるようなアレンジにしてあります。

松枝　今回は曲を先行で作って、野島さん（野島一成氏：『FF X-2』シナリオライター）があとから歌詞をつけたんだよね。

江口　最終的には野島さんの歌詞がついてるんですけど、仮歌（見本として収録しておく歌）を入れる段階とか曲を書く段階では、僕らが作った歌詞がついてました。だから、僕と松枝さんがこの曲を歌うときは、歌詞がちがったりするんです（笑）。

洞窟の悪夢

DISC2 20 ｜ 音楽スフィア（未収録）

松枝　これが事実上のシューインのテーマとでも言いましょうか。「ヴェグナガンを起動させるためのキーになる曲で、弾いているうちにだんだん狂ってくるようなものを表現したい」という注文から作った曲です。最初、鳥山は「現代音楽っぽい、音がガンガン重なってきて、壊れていく感じ」と言っていたので、私たち自身も理解できないような、本当に前衛的な現代音楽を書いちゃったんですよ。"キャキャキャギャーン"みたいな。そしたら、ちがうって言われて。よくよく聞いてみると、彼が望んでいたのは、革命とかを感じさせて、なおかつ何かテーマらしきものがある曲だと。

江口　それで、完全に無調整的なものじゃなくて、曲としては成り立ってるくずれかたにしたんです。不協和音でまとめるのではなく、ジャズやクラシックで出てきそうな音の重なり、ぶつかり合いでありながら、それが壊れていくようにして。

松枝　音の積み重ねっていうんですかね、それをすごく意識してます。

アカギ隊

DISC2 21 ｜ 音楽スフィア M46

江口　これは「異界の深淵」と並んで、僕の大好きな曲ですね。イメージしたのは、悲しさというか、自分たちにはどうにもできない運命的なものに対する絶望感と言ったらいいんでしょうか？　ストレートにただ悲しいっていうのではなくて……。

松枝　背負っているものがあるような感じとか。

江口　友情があったり、裏切りがあったり、いろんな想いが交錯している感じが、うまく出せたんじゃないかなって思います。

ヴェグナガン起動

DISC2 22 ｜ 音楽スフィア M53

松枝　さっきの「洞窟の悪夢」と同じようなイメージなんですが、こちらは「実際にシューインが起動しちゃいました」という場面で使われている曲です。ヴェグナガンの起動には鍵盤を使うんですけど、一番最初に絵を見たときに、「これ、どんな音が出るの？ピアノ？　オルガン？」って聞いたんですよ。そしたら、「シューインが弾くところのイメージはピアノ。そのあとの、いろいろな音が積み重なって迫力を出すようなところでは、オルガンのイメージにしてほしい」って言われまして。バッハ的と言うか、オルガンならではの独特な奏法を織りこみつつ、そのうしろに大勢のコーラス部隊を置いて、うまくバランスを取ろうとした、そういう曲です。

江口　形として残ってるのは、それほど長いものではありませんが、実際にはたくさんのデッサンの積み重ねのすえにできた曲ですね。オルガンを入れる位置やフレーズにしても、その方面の本を読んだり曲を聴いたりしながら、いろいろと試したうえでベストなものを探っていきました。

松枝　ピアノからオルガンへの変化が聞きどころですね。

激突

DISC2 23 ｜ 音楽スフィア M55

死闘

DISC2 24 ｜ 音楽スフィア M56

破滅

DISC2 25 ｜ 音楽スフィア M57

松枝　このあたりの曲を作ったときは、締め切りがホントに切迫してて、私の頭のなかはゴチャゴチャだったんですよ。「こんなに同じボスとの戦いがあるなんて言ってなかったじゃん！」とか、逆ギレしたり（笑）。ヴェグナガン戦まわりは、「起動」「激突」「死闘」「破滅」って4曲もあるじゃないですか。その4つのちがいや統一感をどうやって出すか、最後に向けてどんなふうに盛り上げていくかを考えるのが大変でした。しかもヴェグナガンを倒しても、また最後にシューインがいますしね。

江口　最終ボス近辺のバトルの音楽は、いつも手こずるよね。たいていボスとの戦いが連続するから。

松枝　そうそう。「ここじゃ終わらないだろうな」って、当然ユーザーさんもわかってるじゃないですか。でも、わかってるからと言っても手抜きはできないし、力の配分とかがものすごく難しくって。

江口　「ヴェグナガン通して1曲でいきましょう」って話をディレクターにしたこともあったんですけど、「それぞれに曲が必要なんだ」って言われて。そうなると、高いエネルギーを維持したままでは最後まで曲を流しつづけられないんで、途中に、戦い慣れした感じの少しだけ落ち着かせる曲をはさんでみたり。

松枝　前の曲との流れでひとまず間を見せておいて、「でも途中にも動きはあるよ、戦闘がつづいてるよ」という表現をしたのが、「激突」と「死闘」だったよね。

江口　そういえば、このへんの曲の名前を決めるのも大変だったなあ。もとの指示書では「顔」とか「頭」だったから（笑）。

松枝　まさか、「顔」「頭」「しっぽ」とつけていくわけにもいかないし（笑）。このへんはさすがに鳥山に決めてもらっちゃいました。

終焉

DISC2 26 ｜ 音楽スフィア M54

江口　最後のボスがシューインだってのは、僕らが曲を書くときにはすでに決まってたんですよね。でも、曲名では「シューイン」とは書けなかった。

松枝　うん、ネタバレになっちゃうんで。だから「激突」「死闘」「破滅」と、二文字の単語でだんだん発展していって、最後は「終焉」と「シューイン」をかけた名前にしたんですよ。曲に関しては、レンの想いとか、シューインがヴェグナガンを起動するためのピアノとか、いろんなものが入ってますね。

江口　僕の場合、曲を作るときには、その背後関係をいろいろと考えたりするんです。シューインについて言えば、いまは凶暴な力を振りかざしてるけど、そこにいたるまでには、やっぱ

りレンとのことで大きな悲しみを抱えていたと思うんですよ。だから、シューインとのバトルの前に、グッと涙腺が刺激されるような、感情のこもったシーンがあったら、その瞬間にはちゃんと関連したテーマ曲を流さないと——そういうことは考えて作ってますね。

1000の言葉 Piano Version~時を越えた想い~

CD DISC2-27 ｜ 音楽スフィア M51

松枝　じつはこれが「1000の言葉」のほぼ最初の姿です。

江口　ピアノだけで弾いたときの状態ですね。ほとんど一発で、すぐにメロディーが固まった。

松枝　「言葉や歌が持つパワー、レンの想いが、ピアノを弾くことで伝わるといいなあ」と、そんなことを考えながら作りました。この曲は、イベントシーンを録画したビデオを見ながら、同時にその場でピアノを弾いてレコーディングしたんだよね。

江口　うん。イントロとかもその場でつけて。そういった雰囲気が、意外とこの曲らしくてよかった。

松枝　アニメのアフレコみたいな感じだったよね。映像に合わせてしゃべるかわりに、ピアノを弾くという。

江口　シューインとの戦いが終わって、ウノーやサノーがちっちゃく見えるシーンあたりから、少しずつピアノを弾いて雰囲気に入りこんで、最後のやり取りに移っていく。それを、松枝さんとふたりでビデオを見ながら、ずっと録音していったんです。

松枝　私は隣で「ちがうちがう、いまのコードは合ってない!」とか、「そのタイミングじゃないんだよ」って茶々を入れてました(笑)。

江口　仕上がった曲を聴くと、映像に合わせて弾いたのは正解でしたね。

エンディング~また会う日まで~

CD DISC2-28 ｜ 音楽スフィア (未収録)

江口　これも、いろいろなテーマが見え隠れしている曲ですね。

松枝　レンが出てきたり、ユウナが出てきたり、リュックが出てきたりと、『FF X-2』の総まとめ的な曲とでも言いましょうか。

江口　グロッケンが「リュックのテーマ」、フルートが「1000の言葉」と、楽器ごとにそれぞれのテーマを振りわけてあります。

松枝　「やっぱりエンディングだから壮大なものを」とか「幸せなそうな曲」っていうリクエストだけで、こまかいことに関しては、とくに指示はなかったんです。それで、ひとつの旅を終えて、みんなの成長もうかがえるような作りにしました。

江口　飛空艇が飛んでいる感じとか、うまく出ていると思います。

松枝　じつは、エンディングまわりの曲は早い時期に書き終えちゃってるんですよ。総勢60人のオーケストラで録音したり、映像を合わせる必要があったからなんですけど……エンディングを作り終えただけで、「今回の仕事は終わったねぇ」って気分になっちゃいました(笑)。そこから、さらに2ヵ月、3ヵ月とかかろうとは……。

1000の言葉 Orchestra Version

CD DISC2-28 ｜ 音楽スフィア (未収録)

松枝　このオケのアレンジは大変だったね。

江口　ホントに大変でしたねぇ。

松枝　「好きなようにやっちゃった」っていうのが私たちの感想ですね。「1000の言葉」のオーケストラバージョンを最後に流したいという発注があったんですが、私たちは、それまで大勢のオケでのレコーディングをやったことがなかったので、「ぜひやりたい」と即答して。

江口　オーケストラ自体は、楽団とかではなくて、スタジオミュージシャンのかたで構成したオケなんです。録音するときも、それぞれブースにわかれての録音で、ホールの残響とかを入れられない環境だったんですけど、結果としてはこんなにいい感じになって。レコーディングのとき、別々のブースにいるプレイヤーの演奏がひとつになったと感じられる瞬間があったんですよ。そのときの演奏にはいくつかミスもあったんですけど、僕たちとしては、ミスがない演奏よりも感情がこもっているほうを最終的にOKとしたんです。きちんと聞けばバラつきに気づいたりもするんですが、それが問題にならないくらいの感動があるし、魂も宿っていると思ったんで。

松枝　そうそう、開発中にこの曲が長すぎるっていう苦情がきたこともありました。「スタッフロールそんなに長くないから」って。でも切れないんで、「なんとか伸ばして！　ひとりひとりの名前の文字をでっかく表示すればいいじゃん」とか言って、強行突破しちゃいました(笑)。

エピローグ~再会~

CD DISC2-30 ｜ 音楽スフィア (未収録)

松枝　すごく思い入れのある曲ですね。これを聞くと、なんか落ち着いた気分になれるなぁ。

江口　この曲も、スケジュール的に収録日が先に決まってたから、大変でしたね。

松枝　でも、ノド元過ぎるとなんとやらで、もうツラいとかさえも覚えてなかったりするんですよね(笑)。

江口　最近になって、ようやく「懐かしい」って気分で聴けるようになりましたね。

松枝　そういえば、この曲が流れる場面なんですが、ビジュアルワークス(ムービー制作担当)のほうでは当初、ティーダが水に潜っている部分はカットすることにしていたらしいんですよ。でも、こちらとしては、あそこの部分がないと曲の構成がおかしくなっちゃうんで、「お願いだからカットしないで！」って頼みこみました。ティーダが丸まっていて、顔を上げてポンと水を蹴るシーンがあるんですけど、そこから曲をはじめたかったんです。

江口　はじまるタイミングが変わって、曲と映像がちょっと前後するだけで、感動の度合いが変わったり、曲がまったくちがう意味に聞こえたりするので、どうしてもゆずれなくて……。だから、サントラCDで聴くのもいいですけど、できればぜひゲーム中で聴いてほしいですね。

松枝　うん、ぜひ。

■サントラCD&音楽スフィア対応『FF X-2』楽曲リスト

サントラNo.	タイトル	音楽スフィア	おもな使用場面
DISC1			
1-01	久遠～光と波の記憶～	M50	タイトルデモ、STORY Lv.4のコンサート後にメイチェンが語ったあとのユ・リ・パ会話時
1-02	real Emotion (FFX-2 Mix)	—	オープニングムービー
1-03	ユリパ ファイトNo.1	M03	ミッション1【リザルトプレート奪還作戦!】、ミッション7【戦闘服を手に入れろ!(ジョゼ街道)】、サブイベント『ゲッターカモメ』
1-04	ユウナのテーマ	M28	ミッション1【リザルトプレート奪還作戦!】のユウナ登場時やルブラン(ルカ)戦後のユウナのダンス時、サブイベント『カンシューティング』『トカケラン』
1-05	ユリパ ファイトNo.2	M04	バトル(各ミッションやサブイベントのボス戦)
1-06	ミッションコンプリート	M02	バトル勝利時、ミッションコンプリート画面、エピソードコンプリート画面、サブイベント『ブリッツボール』(試合終了時)
1-07	スフィアハンター・カモメ団	M07	STORY Lv.1の飛空艇、ミッション6【ルブランアジト潜入準備!】開始直前
1-08	ミッションスタート	M01	ロケーション選択画面、ミッション7【ルブラン一味と競争!】、サブイベント『発掘』
1-09	ガガゼト山	M10	ガガゼト山、ガガゼト遺跡
1-10	ユリパ ファイトNo.3	M05	バトル(通常)
1-11	ゲームオーバー	M06	バトル全滅時、サブイベント『カンシューティング』『カンシューティング試練』の失敗時
1-12	ルブラン様はなんでもアリ!	M08	ルブラン一味の登場時
1-13	お熱いのをくれてやるよ	M09	バトル(ルブラン一味戦)
1-14	シューインのテーマ	M44	キノコ岩街道・封印の洞窟、きっかけのスフィア再生時、STORY Lv.4のコンサート後のメイチェンの語り時
1-15	ビサイド	M14	ビサイド島
1-16	キーリカ	M20	キーリカ島、STORY Lv.5のキーリカ寺院・寺院前広場
1-17	ルカ	M18	ルカ
1-18	ミヘン街道	M12	ミヘン街道、幻光河、STORY Lv.4のガガゼト山(温泉)の通信スフィア
1-19	キノコ岩街道	M26	キノコ岩街道、ジョゼ街道、STORY Lv.2のビサイド島でのベクレム登場時
1-20	青年同盟	M23	青年同盟本部、STORY Lv.1のキーリカ島・居住区でのヌージ演説時
1-21	マキナ派	M25	ジョゼ寺院、キップルスフィア再生時、STORY Lv.3のビサイド村・全景でシンラが通信スフィアを設置時
1-22	グアドサラム	M11	グアドサラム
1-23	雷平原	M21	雷平原
1-24	マカラーニャの森	M17	マカラーニャの森
1-25	ビーカネル砂漠	M27	ビーカネル砂漠
1-26	新エボン党	M24	ベベル、バトル(トレマ戦)
1-27	ナギ平原	M22	ナギ平原
1-28	ザナルカンド遺跡	M19	ザナルカンド遺跡、新たな洞窟
1-29	スフィアハンター	M16	ふしぎな洞窟、遺跡の奥の洞窟、ビサイド島・洞窟、ミッション8【オアシス調査】、ミッション9【戦闘服を手に入れろ!(ガガゼト山)】、サブイベント『スフィアブレイク』『ぱくぱくモンキー』
1-30	寺院	M15	ビサイド寺院・大広間、キーリカ寺院(大広間以降)、新エボン党本部(広間以降)
1-31	緊迫	M37	ミッション5【すんごいスフィアを奪え!】、ミッション13【寺院の魔物を退治せよ!(キーリカ寺院)】、ミッションS【避雷塔の魔物退治!】、バトル(聖ベベル廟・第20層のアラーネア戦、第60層のマウントマイマイ戦)
DISC2			
2-01	カモメ団マーチ	M13	STORY Lv.2の飛空艇、STORY Lv.5の飛空艇・動力室でカモメ団の名前の由来に関するダチの語り時

サントラNo.	タイトル	音楽スフィア	おもな使用場面
2-02	大いなる存在	M52	異界の核、ミッション5【すんごいスフィアを奪え!】コンプリート後のスフィア再生時、ミッション10【盗られたら取り返す!】コンプリート後の合体したスフィア再生時
2-03	おやすみ	M43	飛空艇・居住区での「ひとやすみ」時
2-04	不安	M35	隠された迷宮(中間階層以外)、STORY Lv.2のダンスパーティー後のユウナの夢、サブイベント「ガンシューティング試練」、バトル(聖ベベル廟・第40層のブラックエレメンタル戦、第80層のチャク戦)
2-05	潜入!ルブランのアジト	M32	ルブランのアジト・ひみつエリア
2-06	リュックのテーマ	M29	ミッション9【戦闘服を手に入れろ!(ガガゼト山)】のユ・リ・パ入浴時、STORY Lv.4の「リハーサルだ〜よ?」、STORY Lv.5の飛空艇・甲板でリュックとの会話時、サブイベント「狼レース」
2-07	チョコボ	M39	ミッション6【チョコボっ!】、サブイベント「チョコ牧場」(牧場内)
2-08	パインのテーマ	M30	STORY Lv.4の飛空艇・甲板で自分の過去に関するパインの語り時、サブイベント「避雷塔調整」「ウィングスロット」
2-09	ベベルの秘密	M34	ミッション11【ベベル潜入大作戦!】のベベル宮、聖ベベル廟(中間階層のみ)、バラライのスフィア再生時
2-10	アンダーベベル	M33	ミッション11【ベベル潜入大作戦!】のアンダーベベル、STORY Lv.5のミッションT【サボテンダー探し】
2-11	ユウナのバラード	M49	ユウナの“キミ”への語り時、バトル(バハムート戦、リュック戦、パイン戦)、ザナルカンドエンディング、異界の深淵でティーダの幻影がユウナを抱きしめるイベント時
2-12	お助け屋カモメ団	M41	STORY Lv.3の飛空艇、STORY Lv.5の飛空艇
2-13	オラたちのデバンだなや(※1)	M47	STORY Lv.5の幻光河・南岸(楽団員たちが演奏している場合のみ)
2-14	迷宮	M42	ビサイド寺院・試練の間、ナギ平原・洞窟、雷平原・魔物の巣窟
2-15	混乱	M38	ミッション14【寺院の魔物を退治せよ!(ジョゼ寺院)】、ミッションV【砂漠の最終決戦!】
2-16	召喚獣	M36	バトル(召喚獣戦、ミッションS【避雷塔の魔物退治!】のフンババ戦)
2-17	異界の深淵	M45	異界への道、ミッション14【寺院の魔物を退治せよ!(ジョゼ寺院)】のコンプリート後の異界
2-18	久遠〜楽団員さんの演奏〜	M48	エピソードコンプリート時のグアドサラム
2-19	1000の言葉 (FFX-2 Mix)		雷平原ライブ
2-20	洞窟の悪夢	—	キノコ岩街道・封印の洞窟でシューインが見せる幻の映像時
2-21	アカギ隊	M46	STORY Lv.3のアンダーベベル・大深度エリアでの3人の密会時、パインのスフィア再生時
2-22	ヴェグナガン起動	M53	ヴェグナガン起動時
2-23	激突	M55	ヴェグナガン(マップ)、バトル(ヴェグナガン(尻尾)戦、ヴェグナガン(脚)戦)
2-24	死闘	M56	バトル(ヴェグナガン(コア)戦)
2-25	[illegible]	M57	バトル(ヴェグナガン(頭)戦)
2-26	[illegible]	M54	バトル(シューイン戦)
2-27	1000の言葉 Piano Version 〜時を越えた想い〜	M51	シューイン戦後のレンとシューインの再会時
2-28	エンディング〜また会う日まで〜	—	エンディング
2-29	1000の言葉 Orchestra Version	—	スタッフロール
2-30	エピローグ〜再会〜	—	ティーダ復活エンディング
サントラCD未収録			
—	ルブランだよっ おぼえておきなっ!	M31	ルブランのアジト
—	オラたちのデバンだなや No.1	M40	STORY Lv.3の幻光河・南岸(楽団員たちが演奏している場合のみ)

※作・編曲は松枝賀子&江口貴勅。1-02のみ作曲:原 一博、編曲:h-wonder、作詞:Kenn Kato。2-19は作詞:野島一成
※1……音楽スフィアでのタイトルは「オラたちのデバンだなやNo.2」

開発スタッフからのコメントつき

秘蔵原画集

本書読者にボーナスだ（ダチ風）。『FFX-2』の開発中に作成された原画やイラスト、設定資料の数々をご覧いただこう。なお、オルタネイトコスチュームデザイナーの塚本 哲氏と、コンセプチュアルアートディレクターの松田俊孝氏から、特別にコメントをいただいている。

ドレス

『FFX-2』の制作時に、開発スタッフ全員を対象にドレスのアイデア募集が行なわれたそうだ。そのときに集まったデザイン画を中心に、ドレス関連の原画をまとめてみた。【各コメントは塚本氏のもの】

◇侍

◇白魔導士

これを見て、（サムライのデザインを）侍風にするか鎧武者風にするか迷いました

◇竜騎士

◇竜騎士

◇魔法剣士

竜騎士は当たり前すぎるということで、企画段階で却下されてしまいました

◇シーフ
（忍者？）

◇聖戦士

←背中と繋がってません
（浮いてるパーツ）

◇聖戦士
（軽装版）

←素肌

←半透明

合皮素材→

モーション担当の平安山君のデザインです　これも気に入っていたんですが、使いどころがなく、ギャンブラーに片鱗だけが残ってます

ギップルをデザインしたテクスチャー担当の川合君のデザインです

同じく川合君のものです
彼は発想がとてもおもしろいです。

これは川合君の絵をもとに、バラライをデザインしたテクスチャー担当の芝君が描き起こしたものです

芝君は人体のデッサン力がすごかった．左の2点は芝君のオリジナルです

チョコボナイトというドレス案
が企画で出ていたときに応募さ
れたものだったと思います。

これはほかの開発部
署のかたに考えても
らったものです

サイバーな感じで
すが、アイデアが
おもしろいです

造形家でもあるポ
リゴンモデル担当
の井田さんの応募
です

コレは採用候補に
あがっていました。

気に入ってましたが、ツノも肩のトゲも動きを制限するので実現は無理でした

これを高井さんが気に入って、そのままバーサーカーになりました

メイドは、最初から最後まで、ずっと企画書にありました。このふたつと右の3点は、テクスチャー担当の七瀬君のデザインです

メイドはともかく、このデザインは好きです。

【秘蔵原画集】

ブレードガンナーのアイデアが気に入ってます

モーション担当の吉井さんのデザインです。

このデザインは、ルブランに使わせてもらいました。

今回一番多くテザインを応募してきた、エフェクト担当の飯間君のデザインです。羽衣みたいな感じが気に入ったので、ユウナのスペシャルトレスに活かさせてもらいました

シナリオ担当の野島さんが気に入って、白魔導士のトレスになりました。オーソドックスです

佐藤みつきさんのデザインです。ルフランを描いたあとだったんですが、こんなテザインに変更してみるのもいいかと心が揺れました。ドラゴン顔のヒールなんか、とくに

これは足の部分がかわいかったので、リュックの魔銃士に使わせてもらいました。

とりあえず、ルールーのぬいぐるみでバリエーションを出してみました

武器各種

侍ジョブ　ロ　トミスって
レアなジョブ「夜叉」
が顕現　以後使えるようになるとか

開発初期のころに、忍者と侍の上位ジョブとして考えていたものです

右上は、ブレードガンナーのアイデアを出したモーション担当の門西君のデザインです　これがウノーのデザインのもとになりました

パワーガンナー
（ユウナ）

ランチャー使用時は
胸を少しすぼめて
腕をクロス、て
前方斜ﾀﾞに突き出すへし

アイテムシューターは企画当初、重火器のドレスたったので、盾がついたりランチャーがついたりしていました　たからあのように登場もハデで、ごつい武器を持っているんです

このときは、衣装の組み合わせで、より多くのトレスのバリエーションを出そうとしていました

調教士パインの動物は当初、高井さんからヘビだろうと言われていましたが、モーションの都合上、ヘビではなくなって、身体が長めの鳥になりました。サルとイヌは、よりかわいくアレンジされました

リュックのサイバートレスがコアとなり、まわりにロボットをダウンロードしていくというアイデアです

ユ・リ・パ登場シーンでの決めポーズの募集があったときに応募したスケッチです

マキナマズルは人の上半身の形をしています　下半身もどこかにあるのでしょう

変身したときに、トレスをローティングしているアルベト文字が出たらおもしろいかなと思いました

リェンクのサイハートレスの変身案です　0.5秒くらいの想定

これも上と同じく、トレスを着がえるときにロードの文字が出たらという設定画です

企画さんから、「一瞬でチェンジするドレスと、時間や条件が必要なスペシャルドレスとのちがいを説明できる絵がほしい」と言われて描きました　このころは、パインがどんなキャラクターなのか、まだ決まっていませんでした

キャラクター

つづいては、「X-2」ではじめて登場したキャラクターたちのデザイン画だ。レンの初期デザインなど、貴重な資料も含まれている。【各コメントは塚本氏のもの】

ギップル案

芝君のデザインです。最初は芝君も川合君もギップルを描いていました。ただ、川合君のほうがアルベドっぽい感じでハジけていて、芝君が描く風格のあるキャラクターはバラライのほうが良いと思ったので、そうしてもらいました

テクスチャー担当でモンスターもデザインしてくれた、渡辺(大吾)さんのギップル案です

川合君の最初のギップル案です

芝君のデザインがバラライに変わった時点で、衣装をエボン風にデザインし直してもらいました。帽子も姿も気に入っています

渡辺(大吾)さんのルフラン案です　下の表情集を見て描いてくれました　ここから、袖やエリなどのデザインを使わせてもらいました

ルブランのハリセンは仕込み剣という設定て、ハリセンになるのは特殊なときだけだったんてすが、結局たたのハリセンになってしまいました

ウノ・サノ　との連係で使用

ちなみにこのギミックは
物理的には無理です

剣から鉄ハリセンに
鉄ハリセンがさらに伸びて
ハンョウセンみたいに
風を巻き起こせ
かつナマス切りに

1 最初に描いた物で
絵の画風がユウナ達より
デフォルメされたもの

2 そのままの画風で
極悪さを出し過ぎました

3 同じく今度は
コミカルにし過ぎです

4 ちょっとリアル目に
描いてみました、隈取りも
入れてみました。

5 ゲーム画面に表示した時に
うるさくなりそうなので
隈取り外したバージョンです
(実際、顔面血まみれに
見えたのでコレになってます)

シリアスなのかギャクなのか、ルフラン一味の性格つけをするときに描いたものです

サノー

ウノー

ルブランもウノー＆サノーも、スタッフからの応募をいろいろと継ぎ足してできあがっています

イナミは、ワッカの髪の色とルールーの赤い目を受け継ぐ予定でしたが、最終的に黒目になりました。

アカギ式
連発拳銃「一発」

アカギ隊専用の銃です。見た目はみんな一緒ですが、魔銃でもあるため射撃効果はいろいろです

レンは、最初はこちらでデザインしていたのですが、物語に大きく関わってくるのと、アイドルの衣装に不慣れだったため、野村さんにお願いしました

モンスター

『X-2』で初登場となるモンスターたちの設定資料。なお、ヴェグナガンに関する原画などはP.640～645にまとめている。【各コメントは塚本氏のもの】

羽がアケハの幼虫のようにファッと出たらおもしろいだろうなと思い、デザインしました　顔のあんなところにツノがあったら、食事とかしにくそうですね

噛み付き
引き裂き
尾払い
突進
ブレス
羽広げて魔法

コキブリのようなナナフシです　こんなのかコキブリホイホイに引っかかっていたらイヤですね

女性版戦闘員のベースです。

芝君がデザインした戦闘員です　黒子と忍者とショッカーを組み合わせてもらいました　いろいろなパーツを、ウノーやサノーと同じデザインにしてあります

サコっぽい弱さがなかったので、このデザインはサノーになりました

川合君がデザインした女性版戦闘員です　男女ともに階級があり、色ちがいやパーツちがいで表現されます

川合

殴り　移動してミミズが暴れる動きをし横殴り
バースト　その場で乱射尾がとんとん短くなる
尾が完全になくなると（2ターンくらいでなくなる）
ツチノコのようになってしまい殴る事しかできない

暴れるミミズの動き

撃つと短くなって行く

尾か弾丸のリンクヘルトてできているので、射撃すると尾は短くなります

アンラ・マンユは、もともとはラスホスの応募に出されたもので、選考でハジかれた上位ふたつをアレンジして作りました
うしろの無数のパイプ状のものは、ハートのスペック上再現できす、かわりに壁画として雰囲気を残しました

ムービー担当で、『FFX』のときに『シン』を作ってくれた造形家でもある
井上忠広君のテサインです　彼は、コレも立体として作っていました
これと川合君が描いたものを合わせて、アンラ・マンユとなりました

クモ型巨大昆虫

渡辺(大吾)さんがデザインしました。カニではなく人面クモです。顔のように見えるところは、本当はクモの腹の部分がそり返っているのですが、あまりにもインパクトが強すぎるので、顔になってしまいました。

アルベド複合メカ

エクスペリメントの設定画で、集めたパーツしだいで強く豪華になっていくというものです。

攻 5LV
防 5LV
特 5LV

攻 4LV
防 2LV
特 4LV

攻 4LV
防 0LV
特 3LV

攻 2LV
防 0LV
特 2LV

攻 1LV
防 1LV
特 1LV

キービジュアル

これらのイラストは、バトルに関連するビジュアルの方向性を決める目的で、開発初期に描かれたものだ。【各コメントは塚本氏のもの】

天候と冷気操作系のスペシャルドレスで、白いマントがそのまま氷の鉾になり、地面から突き出て攻撃するというものです

高井さんから依頼されて、変身の最後のシーンで花が広がってユウナが出てくるところを描いたものです　結局、これと左上の絵が合わさって、ユウナのスペシャルドレスになりました

ヘヘル寺院の底に広がる中華風の遺跡に忍びこんだユ・リ・パのイメージです　このときも、パインはまだデザインが決まっていませんでした　ユウナが忍者で、リュックが魔導士、パインがガンナーです

空中都市がひっくり返っていて、それを下から見上げたらヘンなモンスターが待ちかまえていたという設定で描きました

コンセプトアート&デザイン

各地のマップのイメージスケッチ(コンセプトアート)や、小道具などのデザイン画をまとめてみた【各コメントは松田氏のもの】

ルカのムービーで出てくるバントマンたちをデザインしました コスチュームはウソっぽ過ぎず、でもリアリティがあり、主役よりも目立たないデザインにしました

ルカのムービーのアートを考えるにあたって描いたものです ノリノリなロボットでピカピカ反射しまくるイメージで考えました

ビジュアルワークスの桑原さんの作品です イメージデザインで描いたオブジェクトをポリゴンモデル用に詳細に描き起こしていただきました 思いもつかなかったいろんなアイデアが、ムービーシーンで再現されています ありがとうございました

ルカのムービーで最初に浮かんだのが、このステージ兼ドラムスでした 演出的な動きも含めてデザインしたのですが、ポリゴンモデルにするのがすごく大変だったみたいです すみません

ムービーだと高解像度になるので、バントマンが持つ楽器のデザインが必要でした ギターは流線的で螺鈿(貝カラの裏の模様)作り風、ベースは鋭角的なイメージでデザインしました

ムービーでリュックがのぞいている双眼鏡の映像です リュックらしく、ちょっとかわいくデザインしました ウインクするたびにズームされたりするのか、デザインしていて楽しかったです

「X-2」における、私の最初のラフデザインです ルカのムービーなのですか、空飛ぶバントマン、中央の歌姫、ステージ兼ドラマーのロボットという要素は、最初の時点でデザインしました

今回は最初から、飛空艇かホームとして拠点になる設定でした アニキの所有物ということだったので、アニキっぽくバイクと外車のイメージを使って、馬車のようなデザインにしました ふたつの馬(バイク)に引っぱられる感じです 左右のアームには、アニキとおそろいのピアスがはめられてます

3Dマップ担当ディレクター、窪さんの作品です 楽器で構成された斬新な飛空艇です スピーカーやペインティングなとを参考にさせていただきました

飛空艇のデザインを決めるとき、空を走り抜けるイメージがありました 手前のアーム部分から流れるエネルキーがシュプールとなって空に描かれるといいな、と思ってデザインしました

飛空艇のフロント部分です 実際の演出を考えて画角は大きめて描きました。いろんな角度からのデザインが、ポリゴンモデルを正確に起こすときに必要になります

飛空艇のコックピットです　コックピットは最初からバイクの形にしようと思ってました　その後、モテリンクのかたにハントルなとをチョッパーにアレンジしていたたいたりしました

飛空艇のエンジンルームです　ピストンとバイクのエンジンをイメージしてテザインしました　外観と細部に共通性を持たせることて、外観か見えない場所でも同じフィールドであることをわかりやすくしています

なぜカモメ団なのか？　野島さんに聞きました「それはアニキがスピラカモメを尊敬しているからた」と　かつて海て遭難したさい、アニキはカモメを食へて生き延ひたそうてす　美談かと思いきやアニキらしいエピソートて笑いました　この紋章は、アニキのイレスミとカモメ、フェニックス、フライトチキンを合成してテサインしました（笑）

飛空艇に飾る備品として、いろんなデサインをしたなかのひとつて、厳しい親父であるシトの肖像画てす　ポイントは頭の部分にダーツか突き刺さっているところ　アニキのしわざかとうかは、アニキの挙動不審さか物語ってるかも

最初にガカセトの浮遊遺跡をテサインしたものてす　遺跡部分は、立ちのほるオーラがそのまま彫刻になったようなイメージてテザインしました　参拝者か絶えて久しいいまでも、遺跡は変わらす静かにたたすんています

ガガゼト浮遊遺跡のラフイメージです。ひとつのデザインを決めるまでに、このようなアイデアスケッチをいくつも用意します。

ガガゼト浮遊遺跡の質感のラフイメージです
貝殻の裏のようなものを考えました。

「X-2」で最初に描いたロケです。自分で冒険したくなるようなデザインを心がけました。

ガガゼトのエネルギーをくみ取り、そしてスフィアに注ぎこむ神聖な場所です

ガガゼト空中遺跡の憩いの場です。岩場から注ぎこむ太陽の光と影を演出しました。

「「シン」による破壊からの再生」という意味を持たせるために、希望とも言える願いをこめて描きました。見た目は平和そのものです

2Dデザインとエフェクトの中村さんの作品で、キーリカの民家です。南国らしいディテールが平和な街並みをよく表していると思います

残骸からの再生をイメージしました。たなびく旗を多く描くことで、思想と軍律を表現しました

これも中村さんの作品で、青年同盟の会議室です。中央にある巨大な地球儀が、世界のことを視野に入れて活動しているシンボルになっていると思います

青年同盟の旗てす　いろんな形状かあるので、それそれにテサインか必要てした　イハラの道を己自身か武器となりて進むというメッセーシかこめられています

3Dモデラーの三宅さんの作品て、青年同盟の本部てす　布て覆 ているイメーシは、そのまま参考にさせていたたきました

スフィアフレイク のコインのァサインてす　実機上ては確認てきないてすか、クエスチョンマークを変形させたテサインになってます

ここの真ん中にあるのは、一応フェニックスの垂幕てす

武家屋敷とヘヘル様式を混せて表現することて、政権の変わったヘヘルを表しました

ヴェクナガンを封じている壷のイメージで描きました　上の階層は、そのまま封印のフタです

三宅さんのテザインで、アンダーベヘルのコンペ作品てす　多重構造がおもしろく、取り入れさせていただきました

アンダーベベルは科学と伝統的な古い文化との融合がテーマだったため、機械的な要所要所に即身仏的なモンスターが配置されてるといいな、と思ってデザインしました。

悪のバハムートです　守護神が敵にまわったときの恐さを表現してみました。

ムービーて、ユウナの歌か世界を変えるシーンなので、幻想的かつ厳粛な感しにしました

花と化石という相対的なモチーフで異界を表してみました

中村さんの作品です。クモの巣と退廃的な質感で、非常におもしろいダンジョンだと思います。

犯罪者を照らすライトを舞台の上のスポットライトに見立てて、ふたりの運命を描きました

『X』のときとはちがう異界としてデザインした1枚です。石化した花やイリュージョンのような存在を考えました

ヴェグナガン

最後は、ヴェグナガンに関する原画やイラストをお届けする。興味深い設定が満載だ。【各コメントは松田氏のもの】

エフェクトの飯間さんの作品です。エネルギーを大気中から集めるというアイデアの評判が良く、最終的なヴェグナガンでも取り入れられています。

芝さんの作品です。ヴェグナガンは当初、巨大な大砲という設定だったので、それをもとにデザインされたものです。おもしろいので、質感はこれで決定しました。

ムービーでの露出が多かったヴェグナガンのデザインを決めるにあたって、たくさんのイメージデザインを起こしました。これもその1枚です。口が開いて砲台がのぞいています。

ほぼ完成した状態のヴェグナガンのデザインです。これをもとにポリゴンモデルを作成していただきました。ヴェグナガンは、本当は目覚めたくなかったんだと思います。

ウェクナガンのデザインのアイデアのひとつです　羽根の形や腹部が、最終的なものとはちがいます

戦闘形態のウェグナガンのラフイメージです

ラストダンジョンのイメージデザインです　一番奥ではヴェグナガンがおびえて隠れています

ヴェグナガンがいるドームです　卵の形をしています
野島さんの設定では、初期状態のウェクナガンは小さな子どものような思考回路でした　ウェクナガンは卵にこもり、じっとしておびえてたのかもしれません

ラストダンジョンの塔の屋上です　羽根を左右に広げて威嚇しつつ、ヴェクナガンが雄叫びを上げています

ラストダンジョンのヴェクナガンとの決戦の場所です　さまざまな思惑と運命の歯車がぶつかり合う場所です

実際のバトル画面のデザインです　尻尾と戦う場所です　ヴェクナガンは巨大だったため、画面構成を考えるさいに苦労しました

バトル画面のデザインです。今回はヴェクナガンが巨大だったので、いくつかのパーツと戦うシーンが必要でした

高井さんのアイデアで、最終決戦は砲台の上と決まりました　デザインしてて楽しかったです　触覚にある戦闘用の無数の目が、ユウナたちをじっと見つめています

ヴェグナカンがサナギ状態から羽化するときの動きを伝えるためのデザインです。

ムービーシーンのアートデザインです。これをもとにムービー用のモデルを起こしてもらいました。こまかいギミックへのツッコミが激しかったです。

ヴェグナカンのシルエットと動きを見るためのエスキース(下絵)です。

ヴェグナカンの全身です。サナギ状態から戦闘モードに変わっています。最終的に機械のような砲台となるので、あえて有機的な存在にしました。細部を見ても、胎動の表現によって巨大感を出せればと思いデザインしました。

ヴェグナガンの羽根のデザインです。表面積を広げエネルギーを備蓄します。流動的なデザインだったので、窪さんのアイデアで模様がうごめくようにしていただきました。結果としてエネルギーの流れがわかりやすくなり、ビジュアル的にも向上したと思います。

砲台バトルの設定資料です

ヴェグナガンが格納している、世界を滅ぼす力を持つ砲台です。画面でアップになるため単独でデザインを起こしました。

ムービーのためのヴェグナガンのコックピットデザインです。ピアノの前には目があり、奏者を見つめています。じつはこれがヴェグナガンの本当の目だったりします。奏者の奏でるメロディーの波長とヴェグナガンのバイオリズムが共鳴し合うことで、ヴェグナガンは稼動します。

飯間さんの作品で、巨大なラフレシアのような砲台です。ヴェグナガンが砲塔になる最終的なデザインのときに参考にさせていただきました。

ヴェグナガンの額にあるマークです　羽根を広げたシルエットと「死」という文字を組み合わせてデザインしました　裏設定では、ヴェグナガンが作られたときの商標です　実際は表に出ない設定を同時に考えることで、説得力が出ることがあります

ヴェグナガン格納庫の設定資料です

ムービーシーンのラフイメージです　イメージをふくらませるために、ラフでいろいろと描いた1枚です

ウェグナガンのいるラストダンジョンの企画会議のときに、アイテアを伝えようと待ち時間に漫画っぽく描いてみました　イメージを伝える手段として、わかりやすいアプローチをいろいろ考えてます

声優座談会 PART 1 「ユ・リ・パ+ティ」チーム

青木麻由子×松本まりか×豊口めぐみ×森田成一

主要キャラクターを演じた声優のみなさんによる、3つの座談会の模様をお届けしよう。まずは、ユ・リ・パの青木さん、松本さん、豊口さんの3人に、ティーダ役の森田さんに加わっていただいた新旧主役チーム。ニギヤカで楽しい座談会になったのだ。(進行:大出綾太)

ティーダのかわりにパインが入った感じだよね

――豊口さんは『X-2』からの参加ですので、まずはみなさんとの初対面の印象をうかがいましょう。

豊口めぐみ 森田さんには、最初に「ティーダだ!」って言ったよね? 森田さんが鏡に向かってあいさつしたときに。

松本まりか えっ、鏡にあいさつしたんだ?

森田成一 鏡に楽屋が映ってて、そこに人がいるもんだと思って「おはようございまーす」と言ってから横を見たら、そっちが本物だったの。

豊口 そのときに「ティーダだ!」って言った。

森田 いやいや、「ヘンな人だ!」って言ったんだよ(笑)。

青木麻由子 さすがにそれは、もうちょっと慣れてからじゃない?

豊口 あー……言ったかもしれない。心のなかで「ティーダだ」って思って、口に出たのは「ヘンな人」。

松本 あぁ、なるほど(笑)。

森田 逆だよ、逆。

Marika Matsumoto

Megumi Toyoguchi

Masakazu Morita

Mayuko Aoki

豊口　逆か。すいません(笑)。でも、最初から「どうしよう、この現場緊張する」という感じはなかったですね。収録がはじまる前に『FF X インターナショナル』に入っていたDVDのインタビューを見てたから、もう顔は知ってて。ただ、ユウナん(青木さん)の髪型がちがったんですよ。DVDのときは、まだロングだったの。
青木　あ、そうだね。
豊口　だから、「どの人がユウナだろう」って探したりして。リュック(松本さん)は「まんまだなー」と思った(笑)。とにかく、打ちとけるのはホンットに早かったですね。
青木　何かきっかけがあってということもなく、いつの間にかって感じだった。『X』のころの話を、めぐー(豊口さんのこと)に聞いたりしてたよね。「めぐー、前はこうだったよね?」って、ふつうに聞いてた。
豊口　私、そのころいなかったからわからないし(笑)。でもね、さすがに最初は横にすわる勇気はなかった。
松本　え、そうだったの?
豊口　最初は、ギップルの鈴村健一の横にすわって、反対側にユウナんとリュックがいた。2回目か3回目からだよね、並んですわったの。
青木　そうそう。知らないうちに並び順も決まってて。ユ・パ・リみたいなポジションで。
——松本さんはいかがでしたか、はじめて豊口さんに会って。
松本　パインって無口で怖いキャラクターだから、そういう人がくるのかなと心配してたんですけど、全然ちがったのでよかったですね。
青木　うん、それはそう思った。前からいるキャストも、どんな人がくるんだろうって、すごい緊張してて。よかったなぁと思うよ、めぐーみたいな人で。
松本　ね。そうだよね。
豊口　ホントに?　良かった、いい出会いができた。
森田　文字ではわからないかもしれませんが、すごく白々しいです(笑)。
豊口　(怒って)本当だよ!
松本　なぁんでそんなこと言うの!?
青木　ホントだよー。いいチームができたなって思ったもん。
松本　なんかさ、ティーダが抜けて、そのかわりにパインがここ(パーティー)に入ったって感じだよね。
森田　かわりって言うな(笑)!
豊口　収録も、基本的にこの3人は毎週あって、ほかの人が入れかわりでくる感じだったよね。
森田　3人だけで録った日もあるの?
松本　あったよ。今日は3人きりでって言われて。
青木　固定なのが3人だけだったから、そのぶん結束力が強くなったのかな?

アカギスフィア9をいきなり取り逃しちゃって

——『X-2』は遊ばれましたか?
青木　やってますよ。私、2周目に入りました。1周目で全部見られなかったから。
豊口　(松本さんに向かって)お兄ちゃんがやってるんでしょ?
松本　うん。お兄ちゃんがやってた。『X』のときは、自分でも一応挑戦したんだけど、途中までしかできなくて。だから、『X-2』のときは、もう最初からやってもらって、それをね、見てた。
森田　見てたんですか(笑)。
松本　そう。だって、やるより楽しいんだもん、見てるほうが。
森田　そうか。俺はその質問はダメだ。答えられない。
豊口　やってないということですね?
森田　でも、ところどころムービーは見た。オープニングムービーとか。
豊口　最初じゃん(笑)。
森田　いやいや、途中まで友だちの家で見せてもらった。
松本　どうしてやらないの?
森田　えっ?　えーと、リュックと同じ理由かな?
松本　あ、できないの?
森田　そう、できない!　(冗談っぽく)わかんないもん、コントローラの使いかたが。
豊口　結構簡単よね、ユウナん?
青木　うん。私ができるんだから、できないわけないよ。
森田　一緒にがんばろうな、リュック。
松本　あ、私は1週間あれば大丈夫だけど。やってみれば?
森田　う、うん、ちょっとがんばってみるよ。リュックに言われるとは思わなかった(笑)。
青木　めぐーは結構やってるよね?
豊口　私はやってますよ。いま2周目に入った。スフィアを渡す相手でイベントが変わるから、1周目はバラライだったけど2周目はヌージに渡して。まだSTORY Lv.2あたりで苦労してますけど。
青木　私も同じくらいかな。
豊口　1周目ではアカギスフィアを見られなかったんですよ。自分が一番出てるところなのにね、いきなり

最初のを取り忘れちゃった。
青木　うん、私も。見てないところがいっぱいあるよ。
豊口　基本的に、地図は『X』と一緒じゃないですか。でも『X-2』だと、前に宝箱があった場所へ行っても、何もなくてガッカリして(笑)。逆に最初のアカギスフィア9は『X-2』でしか行けないところにあったから、STORY Lv.1でいきなり取り逃しちゃって。
――豊口さんは『キングダム ハーツ』もやりこんでいたそうですね。
豊口　やりました。でもコロシアムで勝てなくて、ちゃんと全部クリアできないんですよね。
――『キングダム ハーツII』では、ゲストキャラクターとしてパインが出るといいですね。
豊口　ね。そうですよね。
松本　え、『II』ってリュックたちも出るんだっけ？
青木　それはまだわからない。
豊口　そうそう。これから作るから。
――いまアピールしておくと、出るかもしれないですよ。
松本　あ、もうね、結構前にそういう話はしてました。
豊口　だいぶ前からアピールしてますよ(笑)。

リュックのモノマネをしてくれてうれしかったな

――豊口さんは『X』も遊ばれてるわけですね。
豊口　やりましたよ。パイン役が決まったあと、「続編だからやらなくては！」と思って。結構がんばって進めてはいたものの、収録がはじまるまでに終わらなくて。でも、録ってる最中にはクリアしましたよ。
――『X-2』の収録と『X』のプレイが同時進行だったんですか。
豊口　そうです。だから、収録でワッカさん(中井和哉さん)やルールー(夏樹リオさん)やキマリ(長 克巳さん)がいらっしゃったときに、「あぁ本物だ」って感動を覚えていました(笑)。逆に、アカギ隊はミヘン・セッションにいたっていう設定だから、『X』でミヘン・セッションの場面をやったときには「あぁ、私がここにいたんだー！」みたいな感動があったり。
青木　おもしろいね。
豊口　うん。でもね、感動する反面、「なんで私は『X』に出てないの？」と思ったの。いまさらながら、「私だって『X』に出たい！」って(笑)。
青木　このなかだと、めぐ一が一番ゲームをやってるよね。
豊口　『FFXI』もやってますからね。『XI』は、もう楽しくて楽しくて。
松本　まりかもやってみたいな。オンラインゲームでしょ？　(自慢げに)最近注目なんだ。
青木　注目してるんだ(笑)。
松本　そう、注目のゲームじゃない、オンラインゲームって。とっても画期的ですよね。
森田　画期的、だね(笑)。流行を先取りしてるよ。
松本　先取りだよねー。
青木　『X-2』メンバーも結構やってるから、みんなと会えるよ、ゲームのなかで。
森田　諏訪部(順一)さんとか、まだいるんじゃない？
豊口　いや、やってない。いまは私とギップル(鈴村健一さん)ぐらい。
松本　あ、やってないんだ。
豊口　諏訪部さんは、いま『XI』やってないんだって。
青木　まりかちゃんがやりましょうって言ったら、またはじめるよ。
松本　でも、いろいろお金がかかるんでしょ？
青木　周辺機器がいるのかな？
松本　『FF』じゃないオンラインゲームやってる友だちがいるけど、それじゃダメなの？　『FF』用に何か買わないといけないの？
豊口　必要なものは、プレイステーション2とですね、ハードディスクとですね、ソフトですね。なんでこんな説明してるんだろう、私(笑)。
松本　そしたら、『FFXI』のソフトだけでいいの？
豊口　でも、登録しなきゃ。
松本　What's？
豊口　What's？　(片言で)トウロク(笑)。Repeat after me、トウロク。
松本　トウロク。
豊口　Yes(笑)。登録しなくちゃいけないんですよ。
松本　ふーん、あぁそう。
豊口　そうです。「あぁそう」で片づけられちゃった(笑)。
松本　最近ね、ゲームが好きな人たちと友だちになったから、それに影響されて、たまにゲームをやるの。でね、その友だちはみんな『FF』やってるから、まりかのことを神様のようにあつかうわけ。

青木麻由子
[ユウナ役]

テアトル・ド・ポッシュ所属。12月17日生まれ、高知県出身。ユウナのモーションも担当した。『FFⅧ』以降、モーションアクターとしてシリーズの歴代ヒロインを演じており、『X-2』は4作目になる。現在はテレビドラマなどを中心に活動中。

「まわりが全員反対しても、私だけはユウナを好きになる自信がありますね」

青木　「リュックだ！」みたいに？
松本　そうそうそう。「リュックに会えるなんてミラクルだよ」って(笑)。「このセリフしゃべって」とか、すごい言われたしね。でも、そんなセリフ言ったかなっていうのも、いくつかあるけど(笑)。
森田　そういうのあるよね。「これ言ってください」って頼まれても、そんなこと言った覚えがなかったり。
松本　そういえばこの前、学園祭のイベントに呼んでもらったんだけど、モノマネコーナーがあってね、会場にきてた人にモノマネをやってもらったの。そしたら、そのなかの女の子がリュックのモノマネをしてくれて、すごくうれしかったな。

いろんな人との再会は演じていて緊張しました

──『X-2』の収録で、前作のキャストのかたと再会したときは、どんな気分でしたか？
青木　親戚に久しぶりに会うみたいな感じかな。すごく楽しかったですよ。テンションがすぐに上がってしまうんです。
森田　俺はそうでもなかった。久しぶりっていう感じはなかったかな。
豊口　あれあれ、クールだね。役がちがったからじゃない？
松本　シューインになりきってた？
森田　そうかな。ティーダではなくシューインだったからかもしれない。
青木　私は再会シーンがいっぱいあったから、そこは演じていてすごく緊張したんですよ。ユウナが2年間でちょっと変わって、その自分を受け入れてもらえるのかな、みたいなところで、昔を知っている人に久しぶりに会うのは、うれしかったし緊張もしましたね。
森田　ユウナはちゃんと2年間があるけど、俺は海のなかにいたから空白がある。そのちがいなのかも。
松本　(驚いて)ええっ!?　海のなかにいたの？
森田　そう。海から出てきたじゃん、コポコポコポって。
青木　それは知ってるよね？
松本　『X』の最後だよね。でも、海のなかにいて、何してたの？
森田　ん、寝てた。
松本　え？　ティーダって人間じゃなかったの？
青木　ああ、話が『X』にさかのぼってしまう(笑)。
森田　うん。それね、リュックに話すの、もう7回目ぐらいだよ(笑)。
松本　(思い出したように)あー、そうかそうか。コポコポコポって目を覚まして泳ぎ出すんだ。
森田　そう。伸びをしてから泳ぎ出して、そこで終わったじゃん、『X』は。あれが『X-2』の隠しエンディングにそのまま入ってるの。泳ぎ出して、ガバーッて海の外に出る。
松本　そうすると、『X-2』が終わるまで、ティーダは存在してないんだ。エンディングで、やっとティーダが出てきたんだ。
青木　そう、そのとおり。
松本　ってことは、あれだ。『X』の最後でコポコポコポって泳いでたのは、じつは『X-2』のあとってことなんだよね。
森田　そういうことです(笑)！
松本　へぇー。(開発した人は)すごいよねー。だって『X』でエンディングを作った時点で、もう『X-2』の最後まで考えてたってことだよ？
青木　どうだろうね。でも、『X』でそういう布石をいっぱい作っておいたから、『X-2』が作れたのかも。
松本　ああ、なるほどね。
豊口　「永遠のナギ節」にも、ヌージの名前だけ出てたんだよ、『X-2』の前に。もう全部先取りよ(笑)。
松本　でも、『X-2』のストーリー中にティーダが出てなかったっていうことが、一番のビックリ。
青木　夢みたいなシーンでは出てくるけど、ちゃんとは出てないね。
松本　あ、そうかそうか。うん。
青木　解決した？
松本　うん、解決、解決。
青木　で、なんの話だっけ(笑)？
森田　海のなかの2年間の話。ティーダはその2年間が空白だったから、俺も感情の流れを『X』のときから止めちゃってたんです。だから、青木さんとしてはユウナの2年間があるから、そのぶん懐かしさを感じたんだろうけれど、俺はその2年間が止まったままだから、『X-2』の現場で会っても、あまり懐かしいという気持ちにならなかったのかな。
松本　リュックもね、「や～、久しぶり～」という感じはしなかった。ちがう意味で。
青木・森田　どういう意味で(笑)？

松本　だってさ、『FF』のメンバーって、収録が終わっても、いろんなお仕事とかでよく会えるじゃん。だから、久しぶりっていう感じじゃないんだよね。それに、そうやってまた会えるから、別れても悲しくない。絶対また会えるって思うから。
森田　ああ、涙が出てくる話だ。たしかに感覚的にはそうだよね。いつもみんな一緒にいる感じ。
豊口　そうかも。『X-2』の収録が終わって1年くらいたつけど、なんだかんだ言ってよく会ってるもんね。
松本　『FF X』シリーズが終わったとしても、ほら、『キングダム ハーツ』にも出るかもしれないし。
森田　アピールです(笑)。
松本　アピールなわけじゃないけど、なんかそんな気がするの。ほかのところでも、また会える気がする。

オープニングはティーダがアーロンをぶっ飛ばしてる?

青木　めぐーは、モーションキャプチャーの現場にきてくれたんだよね。私たちの格好(黒いボディスーツ姿)を興味津々で見にきてた。
森田　ルブラン(安原聡美さん)と一緒にきたり。
豊口　そうだね。ギップル(鈴村健一さん)を連れていったり、私ひとりのときもあったから、3〜4回は行ってるかな。群衆をみんなで1個1個やってたよね。
青木　6、7人でね。
豊口　そういう現場を見たから、ゲームをしてても、つい群衆に目が行っちゃうんですよ。「あ、これはあのとき誰々がやってたモーションだ」みたいな(笑)。あと、オープニングも録ってたかな。
青木　衝撃だったでしょ？　リュックの役を森田さんがやってて。
松本　(驚いて)なにー!?
豊口　そう、なぐってたの。オープニングで、警備員をなぐるシーン。
松本　あれ、てぃ(森田さんのこと)がやってるの?
森田　俺なんだよ。
松本　そうなんだ。知らなかった。
森田　大変だったんだから。内股で、汗みどろになって。ちなみに目の前にいた警備員は、アーロンだから。
松本　リュックにやられるほう?
青木　そう。アーロンのモーションをやった人。モーションは、同じ人がいろんな役をやるからね。
森田　だから、あそこはティーダがアーロンをぶっ飛ばしてるの(笑)。じつは、パインのまわし蹴りもやってくださいって言われたんだけど、「それは人間ではムリです、重力には逆らえません」って断った。だってあれ、宙に浮いてるもん(笑)。
青木　モーションと言えば、今回は私たちがモーションキャプチャーの現場で動いているビデオ映像を見ながら声をあてたでしょ。声を動きに合わせられるから、そのほうがいいと思うけど、はじめはちょっと恥ずかしかったな。あれ、最初は合わせづらくなかった?
豊口　口パクがあったら、口の動きに合わせればなんとかなるんですけど、結構引きの絵だったから。
松本　そうだよね。いつしゃべったらいいか、わからない。
豊口　モーションの役者さんもセリフを言っていたので、その声を聞きながらやればピッタリ合ったんでしょうけど、それに引きずられる恐れもあったから聞かなかったよね。
森田　俺は聞いてた、自分の動きだったから。自分の動きに声をあてるから、合わないとなると完全にズレちゃうんですよ。ギップルやアニキのように、声をあてるのがほかの人なら、動きの余白部分を埋めていただけるんです。でも、シューインやティーダは、自分の呼吸でやるから余白部分をうまく埋められない。モーションを録った日のことを思い出すためにも、声を聞かないと合わせられなかったですね。
豊口　私は、モーションキャプチャーの役者さんに、だいぶ助けられましたね。パインは不慣れな役だったので、モーションのかたと一緒に作った感がある。決して私ひとりで作った役ではないです。
青木　キャラクターのベースがふたりいるって、不思議な感じだよね。
豊口　そうそう。パインの顔にしても、しゃべってる声は私なんですけれど、表情はモーションのかたの表情だったりしますから。

アニキの動きには一応理由があるんですよ

——実際にモーションキャプチャーの現場を見て、自分でやってみたいと思いませんでしたか?

豊口　思いましたね。でも、やっぱり大変そうだからなあ。
青木　群衆とかおもしろいよ。ひとりでやるのはツラいけど、3人ぐらいでやると、ヘンなテンションになっちゃう。声を気にしなくていいから、結構ハチャメチャなことを言ってるよね。勝手に設定を作ったりして。
森田　そうそう。「バカ兄弟」という設定を作って、絶対公開できないようなセリフを叫んだりしてた(笑)。
青木　ただ、ひとりで「ヒュー」とか言ってるのは、ちょっと恥ずかしい。黙っていればいいのか、声を出せばいいのか、わからなくて。
森田　はじめは誰も声を出さないんですよ、恥ずかしいから。そのうち誰かが「ヒュー」とか言い出すと、どんどん大声を出しはじめて、そのうち「UFO!!」とか、わけわかんなくなる(笑)。でも、たとえば雷平原ライブの観衆を演じることで、その人たちの気持ちがわかってきて、それがそのまま自分のキャラクターにも乗り移ってきたりする。実際の感覚を取りこめるので、群衆シーンをやるのは大事ですよ。
豊口　そういう話を聞くと、やっぱりモーションキャプチャーをやったほうが、より世界に入っていけるような気がしますね。じつは私ね、ゲームをやりながら、パインの動きを「クールな人はこうやって立つのか」って研究しましたよ。家でちょっと練習しちゃった。ひとりで練習しててカッコ悪いけど(笑)。
森田　いや、よくあるよ。俺、アニキのモーションを家で練習してたもん(笑)。
青木　アニキのモーションは、カモメ団のシーンなのに単品で録られてたよね。あまりに動きすぎるから。
森田　台本に、「森田さん単品で」って書いてあるんです。一皿料理かよっていうぐらい、「単品で、単品で……」って。ひとりであんな動きをやるから、サムいんですよ(笑)。
青木　アニキは、モーションとボイスの戦いもあったよね。
森田　モーションを録り終わってから、アニキの声をやってらっしゃる山口(隆行)さんに「声、つけられるもんならつけてみろ!」ってメールを打ったら、ホントにつけてるから、ビックリしちゃった。
青木　絶対つけてやるってがんばってた(笑)。
豊口　でも、一生懸命つけてるのにね、スタッフさんから「あの、やりすぎです」って言われてるの(笑)。山口君がかわいそうだったよ。
森田　俺もそうだよ。鳥山さん(鳥山 求氏:本作のディレクター)に「もっとハデに」と言われて汗だくでやったんだけど、できあがったら動きが少なくなってる。「どうして?」って聞いたら、「森田さん動きすぎなので減らしました」(笑)。
青木　そうそう。
森田　手を上下するのが3回から2回に減らされてるとか、短くなってるんですよ。だからアニキは、本当はもっとすごい動きだったんです。
――アニキの動きは森田さんが考えていたんですか?
森田　そうです。で、たまに「同じような動きが増えてます」とか言われる(笑)。
青木　あれだけたくさんあると、しょうがないよね。
森田　アニキの動きってメチャクチャに見えますけども、一応理由があるんですよ。
松本　へぇ、そうなんだ?
森田　たとえば「盗られたら盗り返す」だと、「盗られたら」で手を前に出して、「盗り返す」で手前にもどす。アニキにはアニキなりの考えがあるんですよ。オーバーアクションなのも、言葉だけじゃ表せないアニキの感情が出てるという感じですね。
豊口　(松本さんに向かって)そんなアニキはどうなの? お兄ちゃんって思えた?
松本　うーん、リュックは思ってないよね(笑)。
――松本さんは、豊口さんのようにモーションキャプチャーをやってみたいと思いませんでしたか?
松本　うーん。なんだかとっても大変そうだったから……。
青木　キャラクターによるかもね。リュックはいちいち動いてないといけないから、大変かもしれない。
松本　でも、1回くらいはやってみたかったかも。つぎの『キングダムハーツ』のときのリュックは自分でやろうかな。
豊口　もうリュックが出るって決めちゃってるよ(笑)。
森田　でも、『キングダム』はキャプチャーを使ってないから。
松本　あ、そうなんだ。残念。

松本まりか
[リュック役]

イトーカンパニー所属。1984年9月12日生まれ、東京都出身。テレビドラマやCMなどで活躍するほか、写真集やDVDビデオも多数リリース。'03年には念願の舞台デビューも果たす。特技の空手では、剛柔流初段(黒帯)の腕前を持つ。

「性格もそのままだったから、自分はリュック本人だと思っちゃってるんです」

私も知りたがりだから リュックの気持ちはわかるな

──先ほどからも少し話題にのぼってますが、お気に入りのシーンはありますか?

青木　いっぱいあるなあ。

豊口　リュックは、私が責められるシーンとかだよね?

松本　うん、パインが教えてくれないんだよね。

豊口　すいませんホントに、秘密主義なんで(笑)。

松本　いえいえ。

青木　そんな下手に出なくてもいいのに(笑)。

松本　リュックはなんでも知りたがりなんだけど、パインはなんでも秘密主義。私も知りたがりだから、あのシーンのリュックの気持ちはよくわかるな。自分も、パインみたいな秘密主義な人がいると、ああいう感じになっちゃう。

森田　そうだよね。リュック、知りたがりだもんね。

松本　でも、知りたがりでいろいろ聞くんだけど、すぐ忘れちゃうんだよね(笑)。とりあえず、一応知っておきたい。

豊口　知ったことで満足なんだ。

松本　そうそう。

森田　そっか。だからだね、何回も同じこと聞かれるの(笑)。

豊口　私は、やっぱり雷平原ライブがお気に入り。

松本　「1000の言葉」だ。

豊口　あとは、ルブラン一味のところも結構好きかな。とってもふざけてるところがいい。

青木　私は、さっき出ましたけど、それぞれの場所に最初に行くところがすごく好きですね。

松本　それは具体的に言うと、どんなところですか?

森田　なんでインタビュアーになってるの(笑)?

青木　いろんな場所に最初に行ったときのモノローグとか、久しぶりに会った人との会話とかかな。あと、最後のほうでユ・リ・パの3人でポーズをとるのも好き。ダチさんとアニキとシンラ君がポーズとってる横で、私たちもカッコよく決めるところ。

松本　「カモメ団!」ってヤツだ。

森田　そっち(ユ・リ・パ)はカッコいいからいいよね。こっち(アニキたち)は情けなさを追求したんだから。カッコ悪さのなかにどうやってカッコよさを入れるか考えたもん。俺はね、アニキのモーションやってて、バーカン(バーのカウンター)でしゃべるシーンが好き。

青木　ああ、マスターのところね。

森田　あそこだけは絶対に動かないって決めてたんですよ。ふだんのアニキはあんなですけど、ひとりになったときは「マスター、俺さ……悲しいんだよね」みたいな雰囲気を出したくて。本当は、ウイスキーを飲んでナッツをかじりながら、マスターに向かってブツブツ言ってる姿をやりたかったんですけどね。"静"のアニキは、やってておかしかった。

青木　いいシーンだよね。

松本　そんなシーンがあるんだ。何を話してるの?

森田　俺、ユウナが喜んでる姿を見るのが好きなんだ、みたいな。

松本　そういうのを真剣に言ってるわけ? (寒がりながら)フーフー!

豊口　サムいんだ(笑)。

森田　そこにハイペロ子(ダーリンのこと)が出てくる。

松本　あ、ペロ子がラブラブな当てつけするんだ。

森田　で、アニキは、しょんぼり帰ってくの。

豊口　お前、彼女いたんかいっていう感じで(笑)。

松本　見たいね、そこ。

森田　ダメだよ、妹。そういうところをちゃんと見ておかないと(笑)。あとは、発掘の面接でギップルがリュックと話すシーンがいいかな。

青木　こうやって考えると、全部のシーンが好きかも(笑)。動きにしてもストーリーにしても、今回は結構おもしろかったよね。前回はシリアスモード満載で、固い演技が多かったけど、そういう意味では今回はすごく楽しかった。

豊口　あ、ギップルで思い出したんだけど、発掘の賃金アップのために質問をされるじゃないですか。あのなかに「心のなかではギップルのことをギッポーと呼んでいる」というのがあるんですけど、我々がギッポーって呼んでたんですよ。

青木　そうそう。現場ではギッポー、ギッポーって。

松本　言ってたよね。

豊口めぐみ

[パイン役]

81プロデュース所属。1月2日生まれ、東京都出身。ゲーム&ラジオドラマ「火星物語」のオーディションでグランプリを受賞してデビュー。声優のほか、ラジオパーソナリティーやボーカルユニット、テレビ番組への出演など幅広く活動している。

「パインは、最初から誰にも心を開かないわけではなかったと思いますね」

豊口　私たちが言ってたのを使っちゃえって思われてたのかな？

つぎに狙ってるのは“トーブリ子”なんです

——次回作に出演しそうなキャラクターを取り合っていたそうですね。
豊口　そうですね。メイン以外の役は、わりと挙手制だったりしたよね。
青木　みんなでやりたいってアピールしてた。
豊口　私、リアンとエイドをやりたくて練習してたのに(笑)、まさか男の声優がやるとは思わなかった。あと、ベンゾも狙ってたの。
青木　ベンゾ君も、練習してたよね。
豊口　ルールー(夏樹さん)に持っていかれたからなぁ(笑)。
青木　でも、めぐーはパインだから、基本的に。
豊口　でもね、パインがクールなキャラクターだから、ちがうところで発散しないと。
森田　イナミちゃんも取り合いになってたな。
豊口　うん、イナミは誰も声をあてでないけど、みんなで赤ちゃんのモノマネをやってたね。「イナミちゃん、やりましょうか？」「ウェーンウェーン」とか言って。その場でオーディションみたいになってた。
青木　ツバつけとけ、みたいに(笑)、つぎでメインになりそうなキャラクターを、みんな自分なりに狙ってたよね。私は無理だろうけど。
——主役をやっているので青木さんは難しいでしょうね。
青木　『X』のときに、騎兵隊か何かで「ハッ」ってひとこと言ったことがあるくらいですね。
豊口　リュックもやってないよね？やりたい？
松本　うーん、リュック以外の声はできないからな。あ、でもハイペロ子はやりたかったかも。
豊口　あれは、ハイペロをやってた諏訪部さんがやると思ってたんだけど、台本もらったら「豊口めぐみ様」って書いてあって感動しちゃった(笑)。つねにハイペロのマネをしてたら、役がまわってきたの。
青木　私たちもマネしてたよね？
松本　してたよ～。
森田　しまった、マネしとくべきなんだ。俺も何か練習しよう(笑)。
豊口　で、つぎに狙ってるのは“トーブリ子”。
松本　あぁ、“トーブリ子”ね。
——『X-2』には出てませんね(笑)。
豊口　つぎのために狙ってるんですよ。だから、つねに「ういうい」って言っておかないと。私も早口は得意なほうなので、いけるんじゃないかなぁって。
青木　石川(英郎)さん、汗をかきながらトーブリをやってましたね。
豊口　アーロンとの差が、おかしくてしょうがなかった(笑)。
森田　でも、かなり気に入ってるみたい。メールにも「ういうい」って入ってるし。
松本　トーブリやるとき、(片耳をふさいで)こうやってたよね。
豊口　石川さんはつねにそうだよ。
森田　でも、たまにやらないときがあって、おかしいなと思って見てたら、「あっ」って自分で気づいてやってた。そうすると、なぜか調子が出てくる。
松本　ときどき忘れるんだ(笑)。
豊口　共鳴して声が大きく聞こえるので、耳をふさいだほうがしゃべりやすいんですよ。
松本　(実際にやってみて)あ、ホントだ、大きく聞こえる。
森田　これで低い声でしゃべればアーロン。(アーロンのマネで)リュック、元気か？
松本　(森田さんのマネをして)リュック、元気か？
青木　モノマネも流行ってた。ストーリー上でもモノマネしてたもんね。
松本　そうだね。リュックも「ういうい」とか言ってた。シンラ君のモノマネもしたし。
青木　私もしたわ、シンラ君。遊び満載の『X-2』だね。
豊口　バトルボイスでも、リュックはルールーのモノマネしてたよね。
青木　「報いを受けてもらおうかしら」かな。
松本　あぁ！　あったね。
青木　最初は、「かしらぁ？」って、すごくルールーっぽかった。あまりにもやりすぎて「もうちょっとリュックで」って言われたくらい(笑)。
——今回のバトルボイスは、量が多くて大変だったんじゃないですか？
豊口　私、セリフをしゃべるより「ハッ」とか「フッ」とかのほうが大変だった気がする。何パターンも録らなきゃいけないから、「さっきと一緒かも」と思いながらやってた。

森田　キャラクター的に大げさに言えないからね。
豊口　そう。リアクションが小さめ。みんなが「イエーイ、やったー！」ってやってても、私は何も言えない。「アドリブはいりません」とか言われちゃった(笑)。
青木　私たちは、バトルボイスで発散してたよね。
——前作のユウナのバトルボイスは、わりとおとなしめでしたよね。
青木　おとなしかったし、ボイス自体も少なかったんですよ。だから、『X-2』は逆にものすごく増えてますね。ボイスと一緒に、動きも活発になってますし。
豊口　うん。あとね、『X』のバトルのときは、ユウナを先に出して、それで経験値が入るから、すぐ引っこめちゃうんだよね(笑)。だから、ユウナの声は全然聞けなかった。召喚獣に「よろしくお願いします」みたいなセリフを言うくらい。
青木　あ、私もそうかも。今回はちゃんと聞けたから、自分でもうれしかったもん(笑)。

アカギ隊での会話では肩の力が抜けていたかも

——シューインとレンの恋については、どう感じられましたか？
松本　シューインとレンは1000年前に銃で撃たれて死んじゃうんだよね。
青木　そう、死んじゃって、気持ちだけが残った。それで、シューインの気持ちがちょっと壊れちゃって、こんなことになったの。
松本　あ、気持ちだけが残ったんだ。
青木　彼女を守れなかったという後悔と、こんな世界なんてという恨みだね。でも、シューインの気持ちは、すごくわかるんだけど……。
豊口　あのふたりは、私としては見ていてなんだか歯がゆいんだよね。ちょっとしたことが伝わりきらなかったから、こういうことになったんだろうなって、すごく思う。
青木　そうだね。ユウナも本編で言ってるけど、自分でもシューインとレンを見ていて、大切な人が"死ぬ"とか"いなくなる"っていうのは、やっぱりイヤだって思ったな。
——ヌージ、バラライ、ギップルの3人の関係はどうでした？
松本　パインの昔の仲間だよね。
豊口　うん。私、アカギスフィアのシーンは好きですね、かなり。
青木　あのシーンは、なんだかカッコいいよね。
豊口　ユウナやリュックといるときとは、またちがった雰囲気でしたよ。ただ、仲間といっても、完全に心を許していたわけでもないんですけど。
松本　パインも若かったからね、あのころは。
豊口　2年前だしね。でも、あのころのパインは、いまとくらべて、もうちょっと女の子らしくいられたのかなっていう気がしない？
青木　うん、そうだね。
豊口　実際に芝居をしていても、いまのパインほど疲れなかった覚えがありますね。カモメ団にいるときは、つねに気を張ってたけれど、アカギ隊の4人の会話は、肩の力を抜いてやってたような気がするな。
松本　ふーん、そうなんだ。
豊口　ヌージ、ギップル、バラライに会ったときは、まだアカギ隊の事件が起こる前だったから、そういう

気持ちでやれたのかもしれない。パインは、最初から誰にも心を開かないというわけではなかったと思うんですよ。アカギ隊の事件があったからこそ、ユウナやリュックに会ったころは、あんなにクールになっていたんじゃないかと。

青木　でも、パインはストーリーを追うごとに少しずつ変わってきたもんね。だんだん仲良くなってきた。

豊口　うん、変わった。だから、収録の順番が前後すると、「このころは、まだ仲が良くないときですか？」って聞いたりして。仲良しレベルがどれくらいか、みたいに気にしてましたね。その点は難しかったかな。

"ティーダ"と"ユウナ"だとドキドキがもどってくる

――ダイアローグエディターの菅原輝明さんが、ティーダ復活エンディングでユウナが言う「おかえり」は世界一だとおっしゃってました。

青木　あれは、本当に素直に出た言葉なんですよ。『X』のときは、消えるティーダに向けて言った「ありがとう」というセリフが印象的でしたけど、あれは素直なユウナの気持ちだったんです。『X-2』でも、ずっと「変わろう、変わろう」と思っていたユウナが、そういう気持ちが全部なくなったときに素直に言えた「おかえり」だったんじゃないかな。ずっと会いたかった人が目の前にいるわけだから、それくらいのことしか言えないでしょうしね。あそこは、ようやくこれからティーダと遊んだりできるんだな、未来が広がっていくんだなって思えるシーンで、自分でもすごく好きなんです。さわやかな感動みたいなものがあって、いいシーンになったと思いますね。

森田　僕は、モーションの収録前はだいたい家で予習をするんですけど、エンディングだけは現場合わせにして、予習せずに行ったんですよ。ずっと一緒にやってきた青木さんが相手という安心感もあったし、なにより青木さんと向き合った瞬間に受ける感情でやろうと思って。そしたら、収録中に抱きしめ合ったり手をつないで走ったりしたときに、ティーダの気持ちが生で伝わってきた感覚があったんですよ。

青木　私も。ユウナの気持ちとしては、表現しようがないくらいうれしかったと思うんですよ。その、喜び以上の喜びというか、もううれしくてしかたがない、みたいな感じが伝わってきた。

森田　俺、エンディングで青木さんと手をつないだときに思ったもん。ほかのキャラクターでも手をつなぐシーンをやったけど、そのときとは明らかに感覚がちがうなって。"ティーダ"と"ユウナ"で手をつなぐと、なんだかしっくりきた。

青木　それはわかるな。ユウナにとっては初恋だったから、"ティーダ"と"ユウナ"になると、ちょっとドキドキしている気持ちがすぐにもどってくるんだよね。あのシーンでは、そういうふたりの想いが表現できているといいな。でも不思議だったのが、モーションの現場で森田さんと会ってても、エンディングをやるまで、ティーダと会ったっていう感じがしなかったこと。

森田　俺もユウナと会ってる気がしなかった。回想シーンをのぞくと、ティーダを演じるのはエンディングのときが久しぶりだったので、ちゃんとティーダができるか不安だったんですよ。でも、ティーダとしてモーションキャプチャーのフロアに立って、隣にユウナの青木さんがいる状態になった瞬間に、感覚がもどってきた。そのときに、「あ、ここに居場所があったな」って感じたんです。だから、ティーダが最後に言った「ただいま」っていうセリフは、ある意味で僕自身の心からの言葉だったなと思いますね。

豊口　あのエンディングは、うらやましいと思ったのですよ、じつは。

青木　パインが？　それとも豊口めぐみとしては？

豊口　豊口としては。あそこは、大切な人に出会えたっていうシーンでしょ？　パインも、ヌージ、バラライ、ギップルという大切な人たちを一応取りもどしたんだけど、その喜びの感情の出しかたがちがうんだよね。私だったら、すんごい喜んでたと思うんだけど、そういう女の子らしいうれしさの表現ができない。

青木　あ、そうか。パインだもんね。

豊口　うん。たとえば、「死ぬなよ」って伝えたいときでも、ヌージに対してだったら「船長なんだから」みたいに、すごく遠まわしで言ったりして。あれがパインのかわいさでもあるんだけど、私としては、素直に言えばいいのにっていう思いがあった。だから、あのシーンのユウナは、素直にうれしさを表現していて、とてもうらやましいの。

『ラストミッション』では未来への答えが見つかります

――そのエンディング後の話として『FFX-2 インターナショナル+ラストミッション』が発売されますが、どんな物語なんですか？

青木　完成したものはまだ見てないんですけど、すごくいい話ですよ。

松本　台本を読んだとき、いままでとちょっとちがった感じで、おもしろいと思いましたね。

森田成一
[ティーダ役]

青二プロダクション所属。10月21日生まれ、東京都出身。シューインも演じているほか(シューイン役としてお話しいただいた座談会はP.668)、ティーダ、ギップル、アニキなどのモーションも担当している。特技は剣道、空手、書道

「『FFX-2』は、ティーダにとっては誕生の物語だったんじゃないかな」

青木　『X-2』本編とちがって、広い話ではないんですけど、そのぶん個人的なところにスポットが当たってるんですよ。等身大のユ・リ・パっていうところがあるんだよね。
豊口　うん。素の部分が出てるかも。
青木　私は、これまでのなかで『ラストミッション』が一番肩の力が抜けた感じだったかな。自分のなかのテーマが「ゆるく」だったの(笑)。『X』のときのユウナは、それこそ召喚士として気を張ってるから、動きも固いし、ずっと緊張してる感じがあった。『X-2』は、がんばって変わろうという気持ちがあったから、フラットより少し高めのテンションで、本来のユウナというわけではなかった。『ラストミッション』は、その両方とはちがう感じだったから、すごくラクな気持ちでやれたの。自分でも、こんなに変わると思わなかったくらい(笑)。
豊口　私たちも、そりゃあびっくりしたわよ(笑)。
松本　それに、『X-2』にはなかった、ユ・リ・パの新しい関係があるんだよね。『X-2』とは全然ちがっているような。
青木　そう、ユウナはユウナだし、リュックやパインも同じなんだけど、『X-2』のときの関係とはちょっとちがっている。私、それを知ったとき、すっごいビックリした。台本を読んだときに、ちょっと泣いちゃったから。わりとショッキングかも。
松本　そうだね、結構ショッキングだよ。なんか、心にズキッとくる。
青木　でもラストは、さわやかな感じになってて。
豊口　3人それぞれの答えが見つかったというか……未来への答えが見つかったっていう感じかな。これまでみたいな、過去からつづいている話の終わりじゃなくて、これからのはじまり、スタート地点が見つかったというイメージ。
青木　なんていうか、「さびしくなんかないや」みたいな(笑)？
豊口　そう。終わったなって気持ちもあるんだけど、「あぁ、すべてが終わった」という感覚でもないし。
青木　うん。いいですよ、『ラストミッション』。ぜひぜひ遊んでもらいたいですね。

ユウナがふつうの女の子になってホッとしてるんです

──最後に、ご自分のキャラクターに対する想いを聞かせてください。
青木　ユウナとのつき合いはすごく長くて、しかも彼女は作品ごとに変わってきてるので、大変難しい役ではあったんですけど、やっぱり思い入れはとても強いですね。親の気持ちともちがうんですけれど、たとえ

Question!
どのドレスがお気に入り？

松本　ドレスのこと、よく聞かれるんだけど、毎回答えてることがちがう気がする(笑)。
豊口　ま、そのときの気分ですよ。
松本　そうですよね。じゃあ、リュックの歌姫で。
豊口　あ、歌姫ははじめてだね。いつもは白魔(導士)とかですよね。
松本　あー、そうですね。
青木　私は白魔かな、やっぱり。歌姫は、かわいいねっていう話はしてたよね。
松本・豊口　そうですね。
森田　なんで敬語なんだよ(笑)。
青木　たまに、みんなでそういう優雅な言いかたをしているの。
松本　そうですね。
豊口　リュックの歌姫は、結構いい感じですよね。
松本　はい、いい感じですね。(豊口さんに向かって)あの、どうですか？
豊口　わたくしですか？　わたくしは、やっぱり戦士ですね。
松本　あぁ、戦士ですか。
豊口　基本ドレスは好きですね。
青木　私も好き。ユウナの服を最初に見たときにはびっくりしたけどね。ただ、着るかどうかと言われたら、絶対着ない、というか着られない。着るんだったら露出度から考えて、きぐるみ士か白魔導士。
森田　でも、ゲームショウで着てた人がいたじゃん。
青木　いっぱいいたねぇ。
松本　(驚いて)ええっ!?　ゲームショウ行ったの!?
青木・豊口・森田　行った。
松本　マジで？　なんで呼んでくれなかったの？　超

ばまわりのみんなが全員反対しても、私だけはユウナをすく好きになる自信かある、みたいな……。だから、『X』『X-2』、さらに『ラストミッション』まで通してきて、よっやくユウナがふつうの女の子になれてホッとしているんです。最初のころのような神秘的なユウナを求めている人もいると思うんですけど、ずっとつき合ってきた私としては、彼女か落ち着いて自分を取りもとせて良かったと思えるんですね。ユウナのためには、一番いい結果になったんじゃないかなって。この作品に出会って、ユウナ役をやれたのは、本当に良かったなって思ってます。

松本　自分は、もうリュック本人だと思っちゃってるんて、リュックの役を演じたっていう気持ちがあまりないんですよ。もう「リュック＝自分」って感じで、リュックの性格も自分の性格そのままだったから、収録のときはすごく楽しかったですね。だから、特別にリュックがどうとか、何も考えてないかも(笑)。私がリュックっていう感じなので。そう、だから、うん……(ちょっと悩んでから)リュックで良かったです！

森田　いま、すっげぇ感動した、俺。

豊口　いい言葉でしたよ。

松本　感動したの？　なんで？

森田　すごいこと言った。

松本　あ、そうなの？　いま、なんて言ったっけ？

森田　オイオイ！(笑)

豊口　「リュックで良かったです」。

松本　あ、そうだ、そうそう。ね、リュックは元気で、とってもかわいいので、自分もそういうふうになれた感しがして、楽しかったですね。

――つづいて、豊口さん。

豊口　いままでにやったことのない役だったので、最初はどうしようかと本当に悩んでいたんです。私ひとりで作り上げたわけではないですが、悪戦苦闘しつつパインという役を何とかやりきった感じですね。ふだん声優さんとお仕事をすることが多いなかて、ふたり(青木さんと松本さん)のようにテレビや舞台をメインにやっている俳優さんと芝居ができたのも、すこく新鮮でした。声優さんだったらこういう芝居をするたろうなと思った場面で、「あ、この人たちはこういうふうにやるのか」と思えるような、技みたいなものを教えてもらって、私なりにいい勉強、いい刺激になりました。パインとしても、最終的にはユウナやリュックといった新しい仲間も増え、もともと仲間であったヌージ、バラライ、ギップルも取りもどせて、いい形で終われて良かったなと思います。ぜひ『ラストミッション』もやっていただいて、最後の最後まで見届けていただきたいですね。

――では、最後に森田さん。

森田　(松本さんのマネで)ティーダで良かったです！

青木･松本･豊口　パクリだー！

森田　いやいや(笑)。そうですね、メインがシューイン役だったということもあって、『X-2』はわりと傍観していたんですよ。『X』のときは、完全にその世界のひとつとしてやっていたんですけど、『X-2』では遠くから世界を見ていた感じ。ティーダやシューインといったキャラクターたちはどういう人なのかっていうのを、引いた視点から見ていたわけです。そうやって見ていて思ったのが、ユウナもリュックもパインも、ほかのキャラクターたちも含めて、ある意味で自分探しの物語だったのかもしれないなと。ティーダにしても、これまで存在のなかった自分が、エンディングではじめて存在できて、抱きしめられなかった人を抱きしめて、抱きしめてほしかった人に抱きしめてもらえた。だから、『X-2』はティーダにとって、自分探しの物語であり、誕生の物語だったのかなと思いますね。

行きたかったんだけど！　みんな何も言わなかったから、行ってないんだなって思ってたのに。

青木　前日とかに、急に行こうってことになったの。

森田　俺、連絡が行ってるもんだと思ってた。

松本　全然。誰からも何も。(怒って)ぶー！

豊口　怒っちゃった。でもね、私、会場でリュックにまちがえられたんだよ。

松本　あ、そうなんだ。

豊口　突然「松本さんですか？」って言われたから、「ちがいます」って答えちゃった。あのときの人、ごめんなさい。悪気があったわけじゃないけど、さすがに「いえ、豊口です」って言うのもヘンだし。

松本　おかしいね。

豊口　「豊口さんですか？」と言われたら「はい」って答えてたと思うけど、いきなり「松本さんですか？」なんて聞かれたら、「え、あ、ちがいます」って言うしかないじゃん。

松本　そうだね。じゃあ、逆に行かなくてよかったのかな。リュックだったら、ふつうに「そうです」って言っちゃうと思うから。

森田　そうすると、マネージャーのかたが大変だ。

松本　でもさ、なんでリュックにだけ言ってくれなかったの？　ホントに行きたかったのにー！

森田　また怒った！

豊口　みんなグルだったりしてね(笑)。

松本　やられた。いっつもまりかだけ外して。

青木　大丈夫、諏訪部さんのほうが仲間ハズレだと思ってる(笑)。シーモアで嫌われ役だからって。

松本　そう？

豊口　来年はかならず行こうね。

松本　でも来年は『FFX』関係のが出てないじゃん。

豊口　じゃあ、続編出してくださいってお願いしときなさい(笑)。

松本　そうする。

声優座談会 PART 2 [ヌ・バ・ギ]チーム

神奈延年×蘇武健治×鈴村健一

つづいては、ヌージ役の神奈さん、バラライ役の蘇武さん、ギップル役の鈴村さん。会話を盛り上げる神奈さんにツッコミを入れる鈴村さん、そのあいだで冷静に話す蘇武さんという、ゲーム中の"ヌ・バ・ギ"同様のチームワークで語っていただいた。（進行：大出綾太）

声の収録のときから挑戦作だと思ってました

――みなさんは、もともと『FF』シリーズはプレイされていたんですか？

鈴村健一　僕は『I』からやってます。最近『XI』をはじめたので、これで全部に手を出してますね。

蘇武健治　すばらしい。

神奈延年　ひとりだけいい顔しようとして(笑)。

鈴村　いやいや、昔からファンでしたし。『I』以外はずっと発売日に買ってるくらいですから。

神奈　僕は逆に、これほど一生懸命ゲームをやったのは『X-2』がはじめてですね。もともと、あんまりゲームをやらないほうなので。じつは、STORY Lv.4で止まってたので、この座談会のために昨日引っぱり出して急いでやってたんですけど、クリアできませんでした(笑)。

Nobutoshi Kanna

Kenji Sobu

Kenichi Suzumura

蘇武　じつは僕も、『FF』は今回はじめてやらせていただきました。ずっと『ドラゴンクエスト』のほうに行っちゃってたんですよ。
神奈　こいつは浮気者です。
鈴村　帰ってください(笑)。
蘇武　でも、ほら、会社が一緒になって良かったじゃないですか。
神奈　おお、そうか、それはたしかに！　ギップルとパラライとヌージみたいなもんだね。
蘇武　そういうことですね。
鈴村　めでたし、めでたし(笑)。
蘇武　ゲーム自体は、ファミコンのころからやってるんですけどね。
――神奈さんと蘇武さんは、はじめての『FF』はいかがでした？
神奈　テンポが速くて、最初のうちはほとんどついていけませんでした。
蘇武　そうですね。とくに戦闘シーンとか。
鈴村　アクティブですからね。
蘇武　魔法の名前が覚えられなくて、「なんだっけ？」って言ってるあいだに、ガツンガツンってやられちゃうんですよ。
神奈　「ドレスフィアってなんだっけ？」とか。
蘇武　そんな基本的なことからですか(笑)？
神奈　それすらわからないほどゲームにうとかった俺がだな、STORY Lv.4まで行ったんだぞ。
鈴村　がんばりました。
――古くからのファンである鈴村さんはいかがですか？
鈴村　いままでの『FF』と全然ちがうゲームになってて、びっくりしました。これまでって、大河ドラマみたいに大きな一本筋の物語がありましたけど、ストーリーが分岐して、どこにでも自由に行けるっていうのは珍しいパターンだなと。声の収録のときから、外伝みたいで挑戦的な感じなのかなと思ってましたね。
――今回、モーションキャプチャーの映像を見ながら収録したシーンが多かったそうですが。
蘇武　そうですね。僕は、人間の動きに声をあてるのがはじめての体験だったので、しゃべるタイミングが難しかったです。あまり気にしなくていいと言われたんですけれども、どうしても動きに合わせたくなるんですよ。だから、モーションの役者さんの口がちょこちょこと動いたら、「あ、いまのところか！」ってアセっちゃって。
神奈　僕は、モーションの映像に声をあてるのは何回かやったことがありましたし、洋画の吹き替えと同じようにやれたので、わりとストレスはなかったですね。むしろ、動いてる人間の映像がどういうCGになるのか、楽しみでした。
――鈴村さんは、パイン役の豊口さんと一緒にモーションキャプチャーの現場に行かれたそうですね。
鈴村　ええ。おもしろかったですよ。僕も、モーションに声をあてるのは前にやったことがあるんですけど、当時は、技術的に同じフィールドにひとりしか立てなかったそうなんです。だから、イスを相手に芝居してる人に声をあてていた(笑)。それが今回は、3人くらいが一緒に動いていて、技術が進歩してるんだなぁと感心しましたね。あと、スタジオに入るときに、光る物は全部はずしてくださいって言われました。動きを感知する機械が繊細で、そういう光でも反応するらしくて。
神奈　じゃあ、俺は存在自体が輝いてるから、スタジオには入れないな。
鈴村　キラッキラして、機械が反応しちゃいますからね(笑)。
神奈　すいません、ウソです。ちょっと図に乗りすぎました(笑)。

作品の流れのなかで人物を構築していきました

――今回のキャラクターをやると決まったとき、どんな気持ちでしたか？
神奈　単純にうれしかったですね。『ファイナルファンタジー』という、ゲームをやらない僕でも知っているような大きなタイトルで、しかもキーマンをやらせてもらえるということで、すごく気合いが入りました。絵を見せてもらったらカッコよかったし、これは絶対俺がやるべきキャラクターだなぁと(笑)。
蘇武　僕は、最初に「パラライ役で」というお話をいただいたとき、どんなキャラクターかピンとこなかったんですよ。事前にオーディションがあったんですが、いろんな役で受けているから忘れちゃっていて、「あぁ、村人でもやるのかな」くらいに思ってたんです。そうしたら「メインだよ」と言われて、「え、ホントに？　ゲームの仕事はやったことがないのに、大丈夫かな」って、最初は不安でいっぱいでしたね。
鈴村　僕はもう、オーディションのときからワクワクしてましたね。最初は『ファイナルファンタジー』のオーディションとは言われてなかったんですけど。

蘇武　そう、極秘でしたね。
鈴村　事務所からは「大きいゲームのオーディションがあります」って言われていて、会場に行ったら『ファイナルファンタジー』だったので、びっくりしましたね。で、オーディションを受けた役のなかでは、バラライがすごくやりやすかったんですよ。だから、ギップルに決まったって言われて、「イエイ！……え？　ギップルのほうなんだ」って、また驚きました。
——自分が考えていたのとはちがうキャラクターに決まったわけですね。
鈴村　そうなんです。それで、自分のなかで少しギャップも感じつつ、でも大好きな『FF』だからがんばろうと思って、1回目の収録現場に行ったら、時間が押してしまって、ギップルの出番がなかった(笑)。そんなこともあって、しばらくは気合いがカラまわりしてましたね。そのときは、明確な役作りはしてなかったんじゃないかな。一応、設定が書かれた資料とかイラストを見せてもらったんですけど、そのへんにはあまりこだわらなかったですね。作品の流れのなかで、こういう人物かなって構築していきました。
蘇武　性格づけというより、過去にこういうエピソードがあった、という感じの資料が多かったですよね。そういえば、最初の設定でバラライは40歳って書いてあったんです。あれにはびっくりしましたよ。「え、老け役？」と思って。イラストの顔はこんなに若いのに。
神奈　精神的には40歳ぐらいなんじゃないの(笑)？　俺はね、ヌージの「死にたがり」っていうのが引っかかった。「し、死にたがりってどういうこと？」って。
鈴村　オーディションのときの資料にもそう書いてあったから、ヌージは暗くて、それこそ陰に入っちゃってるような人だと思ってましたよ。でも、実際に神奈さんの第一声を聞いたら、「あ、こういう感じでいいのか」って納得。
神奈　(大げさに)ゴメーン、俺がやると、あんまり暗くならないんだ(笑)。俺はほら、性格暗いのに、声は明るいからさ。
鈴村　本当ですか？
神奈　……言い過ぎた(笑)。でもね、俺、メガネかけてるキャラクターをやることが多くてさ。
鈴村　メガネ声なんだ、きっと。
神奈　メガネ声!?　はじめて聞いた。
鈴村　世のなかにはあるんですよ、メガネ声っていうカテゴリーが。
蘇武　そんなのがあるんですか。
鈴村　いろんな声のカテゴリーがあって、僕は病気声と筋肉声の重なった部分にいるらしいですけど。
蘇武　じゃあ、僕はきっと病気そのものですね。これからは病気声で売っていきましょうか(笑)。

ソフトなのに芯が強くて バラライの声にピッタリ

——最初に『X-2』の現場で顔を合わせたとき、お互いの印象はどんな感じでした？
鈴村　じつは僕は、神奈さんが主役をやっていた作品でデビューしたんです。そのとき、はじめて行った現場で何もわからずにオロオロしてたら、「メシ食うか？」って連れていってもらったんですよ。だから、この業界ではじめておごってもらった先輩は、神奈さんなんです。
神奈　ホントに？
鈴村　とんかつ定食をおごっていただきました。
神奈　アハハハハ(笑)。
鈴村　それを覚えていたので、僕としては感動的な対面でしたね。一方的なんですけど。
神奈　でもね、鈴村ね、よくがんばったよ、お前。
蘇武　あ、先輩だ(笑)。
神奈　おごったかいがあった。たまには俺にもおごれ(笑)。
——逆に、神奈さんから鈴村さんに対しては？
神奈　「あ、スズ(鈴村さんのこと)だ」っていう感じですね。
鈴村　ふつうですね(笑)。
神奈　でも、デビューした当時は、とても線の細いタイプで、「大丈夫かなぁ？」っていうぐらい頼りなさげだったんですよ。まさか、ここまで大きくなってくれると思わなかったので、僕としてはまた一緒にやれてうれしかった。彼は非常に心の中身がいい人間で、だからこそ、ここまで成長してきたんだなあと思いますね。まあ、裏で何やってるかは知らないですけれども(笑)。
——蘇武さんは、ほかのおふたりとは初共演だそうですが、神奈さんから見て蘇武さんの印象はいかがでしたか？
神奈　声優だから、声に特徴があるのは当然なんですけど、とくに新鮮な声だなって感じがしましたね。いままで僕があまり聞いたことのないタイプの声だったから。シルキーな声というか、男性なのにすごくソフトでふわっとしている。ティッシュをペロッと1枚はがして、顔にパサッてかけられたようなイメージ(笑)。
蘇武　そんなに繊細でした？
神奈　ええ。フッって吹いたら飛びそうなんですけど、そのなかに芯があるというか。バラライにはピッタリでしたね。
鈴村　僕も同じこと思ってました。なんかこう、ふわっとした感じなん

神奈延年
［ヌージ役］

青二プロダクション所属。6月10日生まれ、東京都出身。熱血系のキャラクターを演じることが多く、アニメやゲームのほか洋画の吹き替えでも活躍している。アーロン&トーブリ役の石川英郎さんとは「同じカマのメシを食った仲」(神奈さん談)。

「"死にたがりの指導者"という葛藤をどう表現するか、苦労しましたね」

ですよね。だから、いざユ・リ・パと対峙したときにどうなるんだろうと思ってたら、そのままの雰囲気でちゃんとバトルになっていた。僕はバトルのシーンだと「ウォーッ！」って勢いをつけすぎちゃうことが多いんですけど、ソフトなラインを保ちつつバトルをしていて、おもしろいなって思いましたね。

神奈 でも知ってる？ ティッシュ1枚をこよりにして、ジュースのプルタブに引っかけると、4缶まで持ち上げられるんだって。

鈴村 急にそんな豆知識を(笑)。

神奈 だから、ちゃんとしたモノを持っている、ということですよ。

——では今度は、蘇武さんからおふたりへの印象を。

蘇武 じつは、最初はみなさんになじめなかったんですよ。きっとベテランさんだから怖い人なんだろうなぁって、ずっと恐縮していたんです。

神奈 誰が"ベランダ"さんだって？

鈴村 "ベランダ"さんじゃなくて、ベテランさん(笑)。

蘇武 実際、一緒に芝居をさせていただいたときには、勉強になることばかりで、「あ、こうやってやるんだ」という気持ちでいっぱいでした。

神奈 でも、収録現場はなごやかだったよね。

鈴村 うん、楽しかったですね。みんな結構ぶっちゃけてて。

蘇武 ここでは言えないような話をしてましたよね。

鈴村 サッカーのワールドカップが重なってたから、みんなで試合を見て盛り上がったりしてね。で、いいところで「はい、鈴村さん出番です」と言われて、「なんだよー」みたいなことが何度かあった(笑)。

神奈 そういえば、なぜか俺が参加する日は、よく雨が降ったんだよな。

蘇武 ああ、いつも雨でしたね。

神奈 雷平原みたいな雷雨の日もあった。

鈴村 あの日はすごかった。目の前のビルの避雷針にピシャーッて雷が落ちたんですよ。

青木さんの腕の形を見て盛り上がってましたよね

——ユウナ、リュック、パインのキャストのみなさんの印象はいかがでしたか？

神奈 3人とも、キャストとキャラクターが合っていて、良かったと思いますよ。そのまんま実写でもイケるくらいの勢いで。

蘇武 ふだんも仲が良くて、かわいくていいですよね。

鈴村 神奈さんは、青木さんのサル手が好きだって、ずーっと言ってましたよね。

神奈 サル手、好きなんだよな。フェチなんだよ(笑)。バレエをやってらっしゃるかたに多いんですけど、ヒジのあたりがちょっと内側にそった独特の腕の形をしていらして、それがすごく好きなんですね。それだけ見てても、僕は非常に幸せです。

鈴村 本気で幸せそうだった(笑)。

蘇武 モーションキャプチャーの映像を見て、盛り上がってましたよね。

神奈 森田(成一)君とふたりで「神奈さん、神奈さん、これでしょう！」「そうそうそう！」って(笑)。「いいよね、いいよね」「いいッスよね」とか言って。

鈴村 ほとんどオヤジみたいな状態。

神奈 実際にゲームをやってるときも、ユウナの腕は結構ツボでしたね。でも、あの腕の格好が好きだっていう男性は多いと思いますよ。女性らしくて、とてもかわいらしい部分ですから。

鈴村 女性らしいと言えば女性らしいですものね。

神奈 でも、逆にものすげぇ強い、パインみたいな女も好きなんだけどね。「ついてきな」とか言われたら、素直に「ハイ」って言っちゃう。

鈴村 なんでもいいんじゃないですか(笑)。

神奈 あーあ、イメージくずれちゃったなぁ(笑)。

——松本さんや豊口さんとは、共演されていかがでしたか？

鈴村 豊口とは、前からよく一緒に仕事をしていて、もともと仲が良かったんですよ。外部には『FF』の仕事をやっていると言えなかったので、「『FF』はあーだ、こーだ」という話は、つねにヤツとしてましたね。いま思うと、彼女も僕らと一緒で今回からの参加ですけど、前作からのキャストと僕らをうまくつないでくれてたのかなって思いますよ。リュック(松本まりかさん)はね、「ハロハロの人だー」と思った(笑)。

蘇武 あ、それはありましたね。(ミニストップのCMの)ハロハロの女の子だって思ってました。

鈴村　松本さんは、リュックそのまんまですよね。なんにも変わらない。ふだんしゃべってもリュックだし、芝居してもリュックっていうのは、すごいことですよ。
蘇武　打ち上げのときに、「この前卒業しましたー」って卒業アルバムを持ってきてくれて、「そうなんだ、高校生だったんだ」って思いましたね。神奈さんはどうですか？
神奈　(あわてて)え、豊口ですか？　好きです！　好きッス！
鈴村　なんだそれ。やっぱり、なんでもいいんだ(笑)。
神奈　いや、でも、彼女はつなぎ役としてがんばってくれましたね。今回の作品に関しては、一番場をまとめてくれた人なんじゃないかな。リュックは、あの3人全員がキャラクターと合っていて甲乙つけがたいけど、彼女が一番ピッタリだなぁって思いますね。だんだん本人がリュックに見えてくるんですよ。
鈴村　ふつうに話していても、彼女は自分自身のことを「リュックはさー」って言うから、完全にリュックなんですよね。
神奈　俺も言えばよかったな、「ヌージはさー」って。
鈴村　カンベンしてください(笑)。

リーダー的存在の役はあまり経験がなかった

――今回演じたキャラクターは、これまで演じてきたキャラクターとくらべて、いかがでしたか？
鈴村　ギップルのような、わりとハッチャけた役は、これまで少なかったですね。でも、これをやってからは、同じ系統の役が増えました。
蘇武　僕は、バラライのような役はこれまでも多かったです。弱いのか優しいのか、よくわからないような、病弱な感じで(笑)。CMナレーションなんかで張り張りの元気系というのもやってましたけど、アニメではひかえめなタイプが多かったので、この役はやりやすかったですね。
神奈　僕も、ヌージのようなタイプは、わりとあるほうでした。ただ、党首みたいなリーダー的存在の役は、あまり経験がなかった。自分自身は、学生のころにいろんな長にされることは多かったんですけど、キャラクターの立場が指導者っていうのはなかったので、どうしたらいいかなと思ってましたよ。しかも死にたがりの指導者たってことは、そうとう葛藤してるわけじゃないですか。その葛藤のトロトロした部分をどうやって出せばいいんだろうって、苦労しましたね。
――具体的に、学生時代はどんな長になってたんですか？
神奈　えっと、盲腸とか。
鈴村　そっちできたか(笑)。夜の蝶とか、いろいろ思っちゃった。
神奈　いやいや、クラブの部長とか、学級長とか、班長とかですよ。あとは文化祭実行委員長かな。
――そういう経験が、ヌージに反映されているんですね。
神奈　どうですかねぇ。でも、しんどいですよね、長になるって。苦しい選択を迫られたりしても、その決断によって招いた結果はすべて自分の責任で受け入れなきゃいけない。文化祭の実行委員長のときにもありましたよ。文化祭に出るバンドの申しこみが締め切られたあとで3年生が遅れて持ってきて、「俺たちは今年で最後だから、どうしてもやらせてくれ」って。とても紳士的に、熱心に頭を下げられちゃったので、「じゃあいいや。1年生を外しちゃえ」って3年生と入れかえたら、その1年生のバンドがすごく怒ってしまった。「お前、帰りは気をつけろよ」とか言われたから、「お前も気をつけろよ、おい」って言い返した。
蘇武　お互いワルだったんだ(笑)。
神奈　ゲタ箱のところで刺されるんじゃないかとか、結構怖い思いをしましたね。そんな経験がヌージに反映されてるかどうかはわからないですけど(笑)、リーダーってそういう立場じゃないですか、やっぱり。だから、民衆を引きつけ、みんなの先頭に立って進んでいくっていうのは、とても難しいと思うんですよ。そうとう賢くないとできないでしょうね。まあ僕は、文化祭の実行委員長くらいでカンベンしてもらえれば。

簡単に恋愛感情だけでは収まらない関係なんです

――ヌージ、バラライ、ギップルにパインを加えて「複雑な四角関係」になっていましたが、この4人の関係はどう感じられましたか？
鈴村　距離感が難しかったですね。アカギ隊のころって、お友だちではないし、恋愛関係でもないし、でもなんとも言えない連帯感もあるし。戦友というつながりではあるんです

けど、きっとそれ以上の何かもあって……(神奈さんに向かって)なんでしょうね？
神奈　やっぱり、男女の恋愛っていう部分の、気持ち的なところはあるにせよ、戦友であり……うーん、まとまらないぞ、どうすんだ、おい。
蘇武　まとめてください。お願いします。
鈴村　これはね、ホントに難しい関係なんですよ。
神奈　それがゆえに苦悩するんでしょうね。生きるか死ぬかの世界をくぐり抜けてきた戦友であるならば、お互いの気持ちもわかってるだろうし。だから、簡単に恋愛感情だけでは収められない、それこそ本当に複雑な四角関係なんですよ。僕には、それ以上は言えない。
鈴村　まさにそのとおりです。
蘇武　はい、それがすべてです。
神奈　なんかラクしてないか(笑)？
──(豊口さんと青木さんが見学にやってくる)せっかくですから、豊口さんの意見もうかがいましょう。
豊口めぐみ　えーっと、私はとくに恋愛感情はなかったと思ってますが。
蘇武　あぁ、そうですか(笑)。
神奈　(ため息をついて)女はなぁ。
鈴村　そうですなぁ(笑)。
豊口　(怒って)なんでぇー。じゃあヌージだって、ルブランのことはどうなのよ！
神奈　いや、あれはだって愛人でしょ？　ただの遊びだもん(笑)。
豊口　あ、(自分を指さして)本命？
鈴村　ルブランとは、なりゆき色が強いですよね。
神奈　「おまいさん」って言われていても、ヌージの頭のなかはちがうことばっかりだもん。
豊口　ヌージが追いかけられてる感じはしますよね。追いかけられて悪い気はしない、くらい？
神奈　悪い気はしない。追いかけられるの大好き。
鈴村　それ、個人的な感情だ(笑)。ヌージの感情じゃないし。
神奈　逃げるの大好き。自分をワナにはめるのも得意。
鈴村　得意ってなんだ(笑)？
豊口　でも、ヌージは4人のなかでリーダー格だったんだろうなと思いますね。自分からは輪のなかに入っていかないタイプですけど、最終的な決断をするとなると、ヌージが一番頼られていたんじゃないかな。で、ギップルが結構あばれるタイプなんだけど、そのふたりのあいだをバラライが取り持つ。パインは、その3人を外から見て「フフッ」と笑ってる感じかなって思ったんですけど。
神奈　そうだよね。だって、アカギスフィアの映像ってPaine's cam(パインの視点)でしょ。
豊口　そうそう。パインにとって、そういう関係が楽しかったのかなぁって思いますね。いいチームに入れたんじゃないですか。
鈴村　うん。バランスが良かったんだろうね、きっと。
豊口　たまたま「お前はあそこに行け」と言われて行かされた記録係ですけど、このチームじゃなかったら、あの事件には巻きこまれなくて、あんなクールなパインにはならなかっただろうし。ただ、恋愛感情はなかったと思いますけど。
蘇武　やっぱりなかったんだ(笑)。
豊口　なんかね、そういう感じじゃないの。もう男とか女とかいうことじゃなくて。
神奈　戦友色が強いってこと？
豊口　うん。でも家族っていう感じでもない。なんて言ったらいいのかわかんないけど、すごく結ばれてる感じがする。カップルみたいに男女の関係になると、1対1になっちゃうじゃないですか。そうじゃなくて、4人でひとつなんだっていう感じが、すごくしたかな。
鈴村　いいこと言った！
神奈　うん、いいこと言った、豊口。
豊口　ありがとうございます。
神奈　さすがだよ。
鈴村　むしろ、俺たちのかわりにお前がしゃべってくれ(笑)。

仲間としてユ・リ・パと一緒に戦いたかったですね

──では逆に、3人からパインに対しては恋愛感情はあったんでしょうか？
神奈　好きです！　好きッス(笑)！
鈴村　僕も大好きです(笑)。ギップルとパインのあいだには、何かあってもよさそうなのにな。
豊口　そうかなあ？　ギップルはリュックでしょ。
鈴村　やっぱり、リュックなの、あれ？　ちがうと思ってたんだけど。
豊口　リュックはふざけてごまかしていたけど、ギップルとしては、幼なじみのアニキの妹だしね。
鈴村　そうか。じゃあ、ギップルはリュックで(笑)。そうすると、ヌージにはルブランがいますし、僕にはリュックがいるから……。
豊口　じゃあ、パインはバラライだ。
蘇武　そうですよね。
豊口　だってあまってるんだもん、バラライ(笑)。
鈴村　うん、消去法でいくとね。
神奈　いるよね、合コン行くと、そういうの(笑)。
豊口　あ、でも私はバラライ好きだから、オッケー。
蘇武　僕もパイン好きですよ。
鈴村　成立しちゃったよ。
蘇武　ありがとうございます。
神奈　なんだよ！　何も言わないで

蘇武健治
[バラライ役]

アクセント所属。9月29日生まれ、神奈川県出身。おもにテレビ番組やCMなどのナレーション方面で活動中。アニメへの声の出演はあるものの、ゲームのキャラクターを演じるのは、今回のバラライがはじめて。

「バラライは、はじめて『僕がやった』と実感できるキャラクターになりました」

持ってくヤツ、いるんだよね、合コンでも(笑)。
豊口　ゲームを遊んでる人は、どう思ってるんでしょうね？　きっと、ヌージがパインと一番いい具合だって思うんでしょうね。
鈴村　やっぱりそうかなぁ。
豊口　でも、ヌージにはルブランがいるからね。パインちゃん的には、それがすごい引っかかるんですよ。
神奈　ジャマだな。ルブラン消そうか(笑)。でもさ、ヌージはパインを信頼してたんだろうね。だって(キノコ岩街道の谷底で)スフィアを、ユウナとリュックの横を通過して、パインに渡しに行ってた。そういう意味では、パインのことをすごく信じてたんだろうね。
――2年前の事件があるから、スフィアを渡されたパインは複雑な心境でしょうけどね。
蘇武　そうそう。2年前、別れぎわに撃たれてますからね。ヌージに。
豊口　いま「ヌージに」って強調した(笑)。
蘇武　あれ、びっくりしましたよ。背中から撃たれましたからね。
神奈　誤射だったんだよ。「あっ、クマだ！」と思って、パーンって撃っちゃった。
鈴村　ちっちゃいクマだなぁ(笑)。
蘇武　あれが原因で、それぞれが別行動で我が道を行くという感じになりましたからね。
――アカギスフィア以外だと、4人がそろうのはベベルの地下で密会をするときくらいで、そのあとは異界へ行ってしまいますからね。
鈴村　異界へ行くシーンを台本で読んだときの衝撃といったらなかった。「もっとユ・リ・パと一緒に旅させてよ」って(笑)。
蘇武　それはありましたね。「おともとして一緒に戦闘させてくれー」と思いましたよ。彼女たちと戦闘する場面はありますけど、味方になって一緒に戦いたかった。
――プレイしているときに、自分が演じたキャラクターとバトルするのは、どんな気持ちなんですか？
鈴村　いや、敵は敵でしょ。むしろ、自分がやってるキャラクターが味方になったときは、すごいヒイキしますよね。
神奈　そうだよね、そうだよね。
鈴村　ほかのゲームでも、自分のキャラクターだけはムダに強くしたりします(笑)。
神奈　経験値をすごくかせいでね。
蘇武　へぇー。
鈴村　だから、今回は育てられなかったのが、ちょっと残念なんです。

エンディングの演説は不思議な気分でしたね

――ヌージたちのシーンと言えば、やはりエンディングの演説ですね。
神奈　(片言で)ボクタチハ。
蘇武　それ、英語版ですか(笑)？
神奈　そうそう。モメテ、スイマセンデシタ。ゴメンネソーリー。
鈴村　コレカラモ、ガンバリマス。
神奈　ミンナモシッテル、アノカタサ。アナタ、シッテル(笑)？
鈴村　あのシーンを録ってるときは、「終わるんだなぁ」って思っちゃいましたね。収録自体が楽しかったし、思い入れのある作品なので、終わっちゃうのがさみしかったな。
――時期としては最後のころに収録したんですか？
鈴村　そうです。そのあとバトルボイスを録りましたけど、シーンとしては僕らの最後の収録でした。だから、さみしいやらうれしいやらで、不思議な気分でしたね。
蘇武　あの場面が出てきて、やっとわかったんですよ。物語の途中で船に乗ってるシーンがあったり、船長にはヌージがいいとか機関士にはギップルがいいとか話していたのが、最後に「僕たちはひとつの船に乗っていたんだ」っていう話につながっていた。台本を読んでて、ひとりで納得してましたね。でも、僕らなんかが最後にまとめていいのかなって心配だった(笑)。
神奈　あそこ、カッコよかったよね。声をちょっと低めにして、民衆に向かって演説してて。あのシーンは良かったなあ。
蘇武　3人が出てくる場面では、演説のシーンが映像として一番キレイだったと思いますね。民衆ひとりひとりまで、こまかく描かれていたし。
神奈　あの3人がそろうと、すごいゴージャスだよね。
鈴村　たしかに。ひとりずつ見るより、3人で見たほうが迫力がある。でも、笑っちゃったのが、マイクがちゃんと立ててあって、3人が順番に入れかわってしゃべるところ。
神奈　そうそう、妙におもしろかったね、あれ。しかもマイク1本だし。
鈴村　ギップルなんか、ちょっと低くなりながら入ってきたりして(笑)。それが僕的にはヒットでした。
蘇武　ちゃんとおじぎしてますしね。
鈴村　そう、「すまなかった」って、頭を下げるところがいいんですよ。ちゃんと謝れる男はカッコイイ。俺も謝れる男になりたい。
神奈　俺は、すぐ謝っちゃうもん。
鈴村　それはどうですかね？
神奈　カッコよくない？
鈴村　カッコよくない。状況を見きわめて謝ってください(笑)。
神奈　悪かった(笑)。でもさ、3人で力を合わせて戦いたいよなぁ。
蘇武　そうですね。

鈴村健一

［ギップル役］

アーツビジョン所属。9月12日生まれ、大阪府出身。さまざまな役柄をこなす実力派として注目されている。ゲームや特撮好きでも有名。シーモア&ハイペロ役の諏訪部順一さんも参加している声優ユニット「謎の新ユニットSTA☆MEN」の一員。

「いつか『FF』に出たいと思っていたので本当に夢のような時間を過ごせました」

神奈　カモメ団に対抗して、タンチョウヅル団とか。
鈴村　弱そうだあ(笑)。足細いし。
蘇武　飛空艇がそんな形をしてそうですね。
鈴村　それ、スワンボートみたいになりません？　足こぎ式みたいな。
神奈　みんなでガーッってこぐ。
鈴村　キャラクターが変わっちゃいますよ(笑)。もうちょっといい鳥にしてください。
神奈　じゃあ、何にしようか。ウグイス団とか。
蘇武　ヤンバルクイナはどうですか？
神奈　ヤンバルクイナ、飛べねぇーじゃん(笑)。
蘇武　一生懸命、地上を走るんです。
鈴村　ヤンバルクイナ団……長い。
神奈　しかも地域限定だし(笑)。

「なんか、ムカツキ」はブームになってました

——ほかに、印象に残ってるシーンはありますか？
神奈　僕は、「かつての寺院のように」っていうセリフがあるじゃないですか、(キーリカ島で)演説してるところ。あそこは好きですね。で、「誰だっけ？」とか言われて。
鈴村　言われてた(笑)。
神奈　あのシーンはヌージがすごく堂々としていて、頼もしくもあったので、ちょっとリキ入りましたね。自分が出ていないところだと、ヴェグナガンの前で、ティーダとユウナが撃たれて倒れるシーン。最後にユウナの目からポロッて涙がこぼれる、あそこはキレイだった。あとは、ユウナの「っていうか、ここどこ！」。
鈴村　あったあった。
神奈　(ユウナのマネで)「なんか、ムカツキ」。
青木麻由子　(見学していたうしろの席から)それ、みんなにマネされてたんですよ。
神奈　僕のなかでブームになりましたね。ちょっとおもしろくないことがあると、「なんか、ムカツキ」って言ってた。非常に印象に残っております。
豊口　神奈さん、かなりオカマキャラでしたよね、現場で(笑)。
神奈　そのほうがラクだからね。
青木　そしたら、神奈さんのオネエ言葉がみんなにうつっちゃって、収録ブースに男性が5人くらい入ってるはずなのに、聞こえてくるのはオネエ言葉だけ(笑)。
神奈　NGを出したら、オネエ言葉で謝ってた。
青木　キャラクターとのギャップがすごいんです。私、笑っちゃって、ブースのなかに入れなかった。
神奈　キャラクターが二の線だと緊張感があって、だんだん耐えられなくなるんですよ。僕は、ずっと二の線をやっていられないタイプなので(笑)。あまり集中しすぎると悪影響が出るから、気を抜くときは完全に抜いて、またすぐにスイッチを入れる。何でもそうじゃないですか、ずーっと突き詰めていると頭が痛くなったりするけど、ときどき全然ちがうことをやると、「あ、そうか」と気づいて、うまくいくことがある。そういう意味で、僕はわりとギャップのあることをやりますね。(蘇武さんに向かってオカマっぽく)アンタも、なんかしゃべんなさいよ(笑)。
蘇武　いつ混ぜてくれるのかなぁって待ってました。
——では、蘇武さんが印象に残っているシーンは？
蘇武　さっき出てきた、船での会話ですね。夜空を見上げながら、「平和になったら何して遊ぶ？」って話してるところ。自分がこういう立場だったら何をするんだろうなって思いながら見てました。あとはやっぱり、そのつながりで最後の3人の演説ですか。あの3人がここでひとつになって、このあとの世界を治めていくのかなと感じさせられました。ハデなシーンだと、オープニングが好きですね。ユウナが歌ってる合間にリュックとパインがチョコチョコっと出てきて、最後にドカーンと終わる。あれは爽快でした。
——あのオープニングは、『FF』としてはかなり画期的ですからね。鈴村さんはいかがですか？
鈴村　そうですねぇ、どれもいいシーンなんですけれど、やっぱり最後の演説かな。やってて気持ち良かったですし、できあがったのを見ても、いいシーンになったなって思えましたね。あとはですね……サボテンダーを探すところ(笑)。見つかんないよ、家出すんなよって思った。
豊口　あれ、大変だったよね。
——『サボテンダー探し』が印象的だったと(笑)。

鈴村　だって、宝箱のなかにいたりするんですよ!?
神奈　サボテンダーが？
鈴村　宝箱開けると「キュキューッ」とか言って出てきて、対決するんですよ。それが印象的(笑)。
蘇武　動きがかわいいですよね。
豊口　うんうん。
鈴村　僕ね、ああいうのに引っかかり出すから、全然ゲームが進まないんですよ。
蘇武　そういうの、ありますね。
鈴村　あとはですね、システム的にジャンプとかができるようになったじゃないですか。それだけで、こんなにもゲームがちがって見えるのかって思いましたね。昔から『FF』をやってきたから、ちょっとした変化でも、よけいに心に響いたりするんですよ。
神奈　さすが。それは『FF』をずーっとやってきたから言えるセリフだね。俺はゲームやったことないから、そういうもんだろうと思ってた。
鈴村　結構びっくりしましたよ。段差を登れないから脇道を探すっていうのがこれまでの『FF』だったんで、今回は登れるって最初に聞いたときは「登れちゃうんだ！」って驚いた。で、実際にやってたら、登れるかどうか調べるために歩きまわるだけで時間かかって、ストーリーが進まない(笑)。しかもミニゲームに夢中になっちゃったりして。『ガンシューティング』やりまくってますよ、ホントに。
神奈　俺はね、砂漠のところが大変だった。
鈴村　発掘だ。あれ、おもしろい！ああいうの大好きなんですよ。『IX』のチョコボの穴掘り(『ここほれ！チョコボ』)とか大好きで、しばらくのあいだ僕のなかでは『IX』は穴掘りゲームでしたもん(笑)。『IX』は、ミニゲームも満載で、すごい好きだったなぁ。
――そうすると、雷平原の『避雷塔調整』とかもやりこんでいるとか？
鈴村　やりましたよ、やりましたよ。
豊口　すごい大変だよねー。
鈴村　大変。あれはさすがに全部できなかった。
蘇武　え、僕そんなのなかったけど。
豊口　ないわけない。絶対ある！
神奈　俺の買ったヤツにもついてなかった(笑)。
鈴村　そんなことないですよ。やらなくてもいいだけ。
豊口　あれは、コンプリート率には関係ないですよね？
鈴村　え、関係ないの？
豊口　あとでもらえるアイテムが変わる、とかでしたっけ？
――そうです。
豊口　ほらね。
鈴村　異常にくわしいなぁ(笑)。

シューインとレンは理想の恋ですよね

――シューインとレンの関係は、どう思いましたか？
神奈　1000年も想いつづけられる相手に出会えたってことは、ものすごい幸運ですよね。だって、ふつうは1000年も想えないだろう。3日だって難しいのに。
鈴村　3日は短すぎませんか(笑)？
神奈　そうか。でも、1000年も想えるような相手に出会いたいよね。
蘇武　それはそうですね。
神奈　あのふたりを見てると、1000年もひかれ合うっていうのが、なんとなくわかる気がする。なんだろね。あのふたりの絵を見てると、ものすごくドキドキしない？　ちょっと初恋の感覚に似たような。
鈴村　甘ずっぱいような。
神奈　なんて言うか、ドキドキするよね、あのふたりは。
鈴村　ですねえ。でも、初恋っていうほどウブな感じはしないし、純愛っていうほどピュアな感じもしないんですけど、なんだかいいなぁって思いますよね。
蘇武　理想の恋ですよね。
神奈　うわ、いきなり重いこと言った(笑)。そのセリフが言える背景には、何かあるわけ？
蘇武　いえ、なんにもないです。
神奈　なんだよ、口から出まかせかよ(笑)。
蘇武　だって、ふたりで走って逃げているシーンなんか見てると、うらやましいなって思いませんか？
神奈　そうだよね。女の子と手をつないで、逃げたい。
蘇武　撃たれてもいいって感じがしますもんね。
神奈　いや、撃たれるのはイヤだけどなぁ(笑)。

Question! どのドレスがお気に入り？

神奈　俺、しばらく気がつかなくて、ヘンなボタンを押したらビューッて変身したから、「うわー、進化した！」って思った。
鈴村　それ、今回の目玉ですよ、ちゃんと気づいてください(笑)。でも、ドレスのアビリティを集めるのは楽しいですよね。こういう作業をやるのが大好きなんですよ。
豊口　ギップルと戦わないと盗めない技とかあるんだよ。私、戦わなかったから無理だったけど。
鈴村　そうなんだ。今回そういうのがいっぱいあって深いよね。
神奈　俺はいまバーサーカーでやってる。
鈴村　バーサーカーって、今回も攻撃するだけなんですか？
――いえ、コマンド入力できます。
神奈　そう、えっとね、なんだっけ？　『あばれる』とか、『ムチャクチャする』とか。
蘇武　ムチャクチャ……(笑)。
神奈　そういうのがあるんだよ。あ、俺、黒魔導士の衣装は嫌いなんだ。動きづらそうなんだもん。重そうだし、帽子がやたらデカイし。
鈴村　僕は白魔導士が好きですね。
神奈　クリスマスみたいな衣装だよね(笑)。
蘇武　(CGを見ながら)きぐるみ士って、こんなのかぶって戦うんだ。
神奈　あ、それは知ってる。最初のほうで出てきたよね？
蘇武　序盤にありましたね。

鈴村　それは、手をつなくたけじゃダメなんですか？
神奈　ダメ。そこにはある種の危機感が存在しなきゃダメなんだよ！
鈴村　あぁ。それによってドキドキするわけですね。
神奈　パッと手をつかんで、「逃げよう！」って。
鈴村　ちょっと帰りにやってみたらどうですか？ （豊口さんを指さして）アレとかつかまえて。
豊口　いいですよ、逃げましょうよ（笑）。
神奈　え、ホントに？　でも事務所的に問題あると思うんだよ。まず、俺がマネージャーにつかまるだろ。
鈴村　それじゃ、そのマネージャーから逃げつづけるってことで（笑）。
神奈　まあ、そういう危機感が存在するからドキドキするんだと思うよ。
鈴村　でも、あのふたりは、死に別れるというあまりにも悲劇的な最期だったから、1000年間も想いつづけたのかもしれないですね。
神奈　なるほどね。
――では最後に、『X-2』に対する想いを聞かせてください。
神奈　非常にいい思い出を作らせていただきましたね。この作品に出られたこともそうですけど、そのなかでもヌージというキャラクターをやったこと。それから、このキャストと仕事ができたこと。しかも、一緒にいい思い出を作らせていただいて、それが作品として自分の手元にある。いまなおプレイ中で、停滞したりしてますけど、終わったらすごくさみしくなって、また最初からやっちゃうかもしれないですね。とにかく、楽しくやらせてもらいました。
蘇武　ひとことで言えば、僕の代表作になった作品です。キャラクター的にも僕自身と合っていて、「僕がやった」とはじめて実感できる作品でした。収録が終わってからも、こんなに大きい作品にたずさわれたんだなという感動があったりしました。これを力に、ますますがんばっていきたいと思います。
鈴村　ずっと『ファイナルファンタジー』を遊んできて、「いつか出たいな」と思っていたので、声の仕事をはじめてからこんなに早く出演できて大変うれしく思ってます。オーディションに受かって心からうれしいと、久しぶりに思えましたし、ホントに夢のような時間を過ごさせてもらいました。そうですね……「出られてうれしい」とか「ありがとう」っていう以上のものが僕のなかにあって、言葉では言えないんですよ。だからいま、「これで『X-2』の仕事が終わってしまうんだなぁ」って思っていて、ちょっと悲しいんです。こういう体験はそう何度もあるものじゃないので、この気持ちを大事にして、つぎの仕事につなげていければと思いますね。

青木　ユウナのモーグリは序盤に出てきますよ。
神奈　へぇー、ぬいぐるみでバトルするの？
豊口　はい。強いらしいですよ。
神奈　（CGを見ながら）調教士なんていうドレスもあるんだ。
鈴村　それは、言葉的に好きなんじゃないですか？
神奈　うん、結構ツボ（笑）。（ダークナイトのCGを見ながら）これ、すんげぇカッコよくない？
豊口　それ、超使えますよ。
神奈　ホントに？　これはどこで取れるの？
――ベベルの地下の宝箱にあります。
神奈　探してみよう。
鈴村　でもね、ドレスを集めようって思いはじめると、先に進めなくなる（笑）。僕、ギャンブラーを取れなくて止まってるんですよ。『スフィアブレイク』で全然勝てなくて。
豊口　それね、3枚ずつひっくり返せばいいの。
鈴村　絶対勝てるようになってる？
豊口　勝てる。私、「アルティマニア」を見ながらやったもん。
鈴村　そうなんだ。俺、あれでメチャクチャ時間使って、それでも勝てなくて、そこで止まってる。先に進んだら取れなくなるでしょ、きっと。
――大丈夫です。あとで再戦できます。
鈴村　なんだとぉ！
蘇武　そうなのか。
鈴村　僕、シンラ君に勝てなくて止まってるんだよ。
神奈　（シンラのマネで）「HiHiHiカモメ団～♪」
豊口　あの口調、ムカツクよね。明乃ちゃん（シンラのこと。声優が渡辺明乃さん）、微妙にムカツク。
神奈　うん、それはわかる。（ユウナのマネで）「なんか、ムカツキ」（笑）。

声優座談会 PART3 [シュー・レン]チーム

森田成一×倖田來未

声優座談会の最終組は、シューインとレンを演じた森田さんと倖田さん。恋人役を演じたおふたりだけあって、終始息の合った会話を聞かせていただけた。なお、PART1につづいて登場の森田さんには、シューインにまつわるお話をうかがっている。(進行:大出綾太)

Masakazu Morita

Kumi Koda

感情の問題としては歌も演技も一緒でした

──『X-2』の主題歌のお話がきたとき、どんな気持ちでしたか?

倖田來未 私、ゲームは大好きなんですけど、格闘とかアクションとか、そういうものが多くて、ロールプレイングはあまりやったことがないんです。でも『ファイナルファンタジー』は私でも知っているゲームだったんですね。そんな、誰もが知っているゲームで曲を歌わせてもらって、ダンスの動きもやらせてもらえるというので、光栄に思うのと同時に、正直すっごいびっくりしました。「な、なんで私なんやろ?」って(笑)。もちろん、自分の歌や演技で、ゲームの世界観をツブさなければいいなあって、そういうプレッシャーも大きかったですけど。

──主題歌と同時にレン役のお話もあったんですか?

倖田 いえ、最初はレンをやるかどうかは決まってなかったんですよ。録音した私の声をスタッフのみなさんに聞いていただいて、オーディションに合格しまして。一応、難関を勝ち抜いたという感じですか(笑)。

森田成一 え、それは練習のあと?

倖田 練習の前。

森田 そうなんだ。1日だけなんですけど、ふたりで演技の練習をしたんですよ。

倖田 教えかたがキツくなくて押しつける感じもなく、自然に入りこめるようにしていただけたので、楽しんで練習できましたね。でも、声優なのに動作もつけて練習したんですよ。

森田 身体を動かしたほうが、声を出しやすいと思って。

倖田 うん、たしかにやりやすかった。セリフを読むだけだと、間が短かったり長かったりしたんですけど、体を動かしながらだとナチュラルにできましたね。体を動かすと、感情がダイレクトに伝わってきた。

森田 同じ場面を何回も練習したんですけど、全部シチュエーションを変えたんですよ。途中でイスをひっくり返したり、僕がすわってる状態からはじめたり、立ってる状態からはじめたりとか。まだモーションを録っていなかったので、いろんな状況を想定してやってみたら、全部の演技についてきてくれたので、全然

心配ないなと思いましたね。演技って、相手が投げてきたものをしっかり受け取って、それを返しておもしろくしていくんですけど、倖田さんからは感情がダイレクトに返ってきて、あざとくないのが新鮮でした。
倖田　あら、ありがとうございます(笑)。でもね、はじめはすごく恥ずかしかったんですよ。ふたりきりならまだいいんですけど、まわりのスタッフが腕組みをしながら見てるから、照れが出て、はじめは全然入りこめなかった。でも、やってるうちに慣れてきて、楽しくなりましたね。ちょっと女優にも目覚めようかなって思ったり。
森田　あれからずっと言ってたよね。
倖田　そう、「私、女優になるから」って(笑)。でも、演技も歌と一緒だなって思いましたね。歌はメロディーに乗せる、演技は体で表現する、というちがいがあるだけで、感情の問題としては一緒だから、そんなに悩むことはなかった。あ、パートナーの教えかたが良かったのかなぁ?
森田　(財布を出しながら)いくらほしいんだ(笑)?
倖田　だって、「それじゃダメだから、こうしろよ」って言われたら、たぶん「うっさいなぁ」って反抗してたと思うんですよ。でも、シューイン(森田さん)は「ここはこうしたほうがいいよ。なぜならば、こういう理由だからだよ」っていう説明をしてくれるんです。それが、すごいわかりやすくて。
森田　音楽の世界の第一線でやっているかたの感性を、演技のなかで知りたかったので、ヘタに演技をいじらずに基本的な部分だけをサジェスチョンして、あとはもう自由にやってもらいました。むしろ、倖田さんから出てくるもので、僕の感情がどう変わるかっていうのが楽しみだったんですよ。そのころは、僕もシューインをどう演じるか固まってなかったんです。あの練習のおかげでシューインの気持ちがすごく理解できました。

シューインは1000年をハッキリ覚えてるんです

——練習をして挑んだ収録現場は、いかがでしたか?
倖田　人の演技や絵の動きに合わせて声を入れるっていうのがはじめての経験だから、やっぱりとまどったり照れたりして、なかなか気持ちが入りこめなかったですね。それで、横につきそってもらって何度か練習をしたんですけど、その1回1回をマジメに……本気で真っ正面からぶつかってきてくれたんですよ。そのうちに、自分のなかで「照れててどうすんの?」っていう割り切りができて、そのあとは結構すんなり終わった気がしますね。(森田さんに向かって)そんなことない?
森田　うん、すんなり終わった。やっぱり最初に出した声は緊張してたけど、ユウナ(青木さん)と一緒に3人で練習してたら、現場がどんどん倖田さん中心の雰囲気になっていって、「あぁ、いい空気だなぁ」って思いましたね。
倖田　まわりのスタッフとか共演者のかたに恵まれてるなぁって思いましたね。いつもの倖田來未まわりのスタッフは、レコード会社なり事務所なり、みんなひとつになろうっていう気持ちがとくに強いんですけど、『ファイナルファンタジー』でも同じだった。「これを1番にする」っていう気持ちが伝わってきて、私も一生懸命いいものを作りたいと思えたんですよ。この感覚は口では表しにくいんですけど、完成に向けてみんなの気持ちが日に日に高まっていくのが、すごく伝わってくるんです。
森田　あれはドキドキワクワクするんだけど、逆に怖かったりもして。
倖田　うん、プレッシャーでもある。キレイな絵に合わせる声だから、やっぱり緊張しちゃう。
——とくに、レンが登場するのは、エンディング直前のクライマックスのシーンですしね。
倖田　そうなんですよ。あのシーンの声を入れたときは、まだCGができてなかったんですね。で、声を録ったあとに完成したCGを見せてもらったら、もうボロ泣きしちゃって。自分が声を出しているっていう感覚ではなくて、ふつうに"レン"と"シューイン"がいるという目で見ていたら、ブワーッって涙が出てきて。それ以外のシーンを見ていなくても感極まるものがあって、涙があふれてきましたね。
——シューインの感情を考えると、あのシーンは森田さんにとっても難しかったのでは?
森田　1000年っていう時間を、どう表現したもんかなって考えました。人間が60年、70年、80年と暮らしたときに、すべてを記憶している人っていないわけですよ。入学式とか卒業式とか、印象的な部分を覚えてるだけで、あとは結構あいまいになってくる。でも、シューインはハッキリ1000年間覚えちゃってるんです。心のなかに1秒1秒が全部残ってる、その状態の1000年間っていうのは、ちょっと常人では考えがおよばない。それが恨みだけじゃなくて、レンへの愛情もあるわけで。
——しかも、レンと再会することで感情が変わりますしね。
森田　そう。再会した瞬間に、1000年間の想いが一瞬にして溶けていく。そのあたりをどう意識するか、非常に難しかったですね。あと、自分としては、ティーダのもとになっているのがシューインだと思っているので、"シューインの持つティーダら

しさ"というのを、泣きくずれる場面にこめたんですよ。「泣き虫のティーダの原点がこのへんにあるんだな」って思えるのと同時に、ティーダみたいにところかまわず泣くのではなく、ある程度抑えられているのがシューインの大人な部分なんです。あの場面はどう演じるか、ずっと悩んでましたね。

人間は愛がないと生きていけないんです

――倖田さんご自身は、レンのように1000年間も想われつづけるというのは、いかがですか？

倖田　いやー、愛されてみたいですね。私は、好きな人にはずっとそばにいてほしいんで、レンは1000年も愛してもらっていいなって思いますよ。私もねー、そういう人と出会えればいいのに。

森田　でもどうなんだろう、離れてるから1000年間つづいたんじゃない？って思うけど。

倖田　ウッソー!?　そうかなぁ？　私は、毎日一緒にいても全然冷めない。ずーっと一緒にいたい。だから、「1000の言葉」を歌ったときも、いつかはこんな女性になりたいなと思いましたね。使命のある彼をずっと見守っていて、彼の背中を押してあげるっていう曲だったから、すごく大人な女性だなぁとあこがれました。いつかは、彼が単身赴任しても家でちゃんと待ってるよって(笑)言えるような女性になりたい。私は、彼が転勤しても、そこまでついて行っちゃうから。

森田　絶対離れたくないんだ？

倖田　ムリ！　離れるのは絶対ムリ。友だちより好きな人のほうが大事。だから、友だちにも彼氏は大切にしなさいって言ってますよ。「私と約束してても、彼氏と会うんだったらそっちに行っといで」って。まず、愛です。歌でもそうですね。一時期、ライブが毎日のようにあったとき、だんだん慣れてきちゃって、その場を盛り上げるためだけに歌っていたんですよ。でも、途中で「アカンなぁ」って気づいて、ちゃんと1曲1曲に愛をこめて歌わないとって思いましたし。やっぱり、人間は愛がないと生きていけない。

森田　カッコイイ！

倖田　だって、仕事もそうですけど、愛情がないと一生懸命がんばろうっていう気にならないじゃないですか。だから、まわりにいる人にも、愛情を忘れずに人と接してほしいんです。

森田　いい話だなぁ。いま、すごく感動した。俺、もっと一生懸命生きよう(笑)。

倖田　愛を忘れちゃダメですよ。

森田　そういうこだわりって大事だね。ここだけは絶対くずせない、どうしても渡せないっていうものが、やっぱり演技でもあるんですよ。やろうと思えば、いくらでも簡単にできる。でも、そのときはいいかもしれないけど、10年後とか100年後にそれを見て納得できるかと言われたら、たぶん納得できない。それ以前に、いまの自分が納得できない。

倖田　そうなんですよね。自分の作品になっていくものだから、最後に決めるのはやっぱり自分。

森田　いつもはまわりの意見もちゃんと聞くんですけど、ここぞっていうときは、わがままだと思われても、こだわりを持って押し通す。そこで一歩踏み出せるかどうかですよね。あきらめてやめてしまうか、「いやいや、それでも」って食いついていくかで、あとあと自分の実績なり、ゆずれないこだわりなりが、固いものとして残っていくんじゃないかな。

「real Emotion」はある意味で勝負でした

――オープニングテーマの「real Emotion」は、どういう経緯で作られたんですか？

倖田　まず、資料として『X』をいただいて遊んでみたんですけど、ホント映画みたいだなぁっていう感触がありましたね。私、『ファイナルファンタジー』を見たのがファミコンのときだけだったので、こんなにもCGがキレイになっているとは知らなかった。それで、このキレイな世界をどうやって倖田來未色に染めていこうかなぁって考えた結果が、「real Emotion」という曲になったんです。

――開発スタッフのほうから、「こんな曲でお願いします」という依頼があったんですか？

倖田　いえ、倖田來未のイメージでお願いしますという感じで、わりと好きにやらせていただきました。と

にかくサビのキャッチーな曲にしたくて、サビの耳ざわりを重視したんですよ。実際にCMで聴いてもそうですけど、「リアッ、ルなっ」っていうフレーズがすごく耳に残るので、失敗ではなかったなって思います。
森田　気になってたんだけど、あの曲作ってるときって、物語の内容を知ってたの？
倖田　いや、『X』しか知らない。
森田　ウソ！　歌詞の内容がピッタリだから、てっきり全部知ってるんだと思ってた。もしかしてエスパー？
倖田　そう、エスパーです（笑）。もちろん、こんな感じでどうでしょうって何度かやり取りして、歌詞のチェックはしてもらいましたよ。
——前作から出演している森田さんとしては、「real Emotion」をはじめて聴いてどんな感想でしたか？
森田　前作の主題歌（「素敵だね」）や「ザナルカンドにて」が、おとなしくて切ない曲だったから、はじめはびっくりしましたね。モーションキャプチャーのスタジオでみんなで聴いたんですけど、ビックリしつつも「カッチョイイ、すっげぇノリいい」って、評判が良かったですよ。
倖田　いい意味で壊したかったんです。「1000の言葉」もそうですけど、こういう主題歌って、キレイで壮大な曲が多いじゃないですか。だから、「倖田來未が『ファイナルファンタジー』を歌うと、こうなんだよ」っていうのをやってみたくて。ある意味、勝負でしたね。
森田　いままでオーケストラチックなものが多かったから、すごくいい裏切りだった。
倖田　でも、スクウェアさんも、よくOKしましたよね。（森田さんに向かって）思わへん？
森田　そう？　いや、思わないけど。
倖田　ホント？　私は「これ絶対アカンちゃうかな」って言ってた（笑）。
森田　みんなには不安要素はまったくなかったよ。これまでのユウナは、おとなしい格好だったでしょ。それが今回ハデな衣装になったから、あの曲がピッタリとハマってたし。そうかと思うと、「1000の言葉」がまったく逆のテイストだったりして、また驚きでしたね。
倖田　「1000の言葉」は、いい曲だよねぇ。
森田　じつは、雷平原ライブのモーションキャプチャーのとき、実際に現場で「1000の言葉」を流していたんですよ。ライブの途中で、シューインのシーンがカットインしてくるんですけど、あそこは僕、曲を聴いて涙を流しながら演じたんです。「1000の言葉」を聴いてレンの想いを感じながら、ヴェグナガンの鍵盤を弾いてた。キャプチャーの演技のなかで、あそこが一番気持ち良かったですね。群衆をやったほかの役者さんも、この曲がかかると気分がちがうって言ってました。みんなで「曲かけてください」って頼んで、実際にライブ会場にいるという思いで録ったんですよ。
——倖田さんは、「1000の言葉」をはじめて聴いたときには、どんな印象を受けましたか？
倖田　もう想像以上にいい曲で、メロディーもすごくキレイなので、早くレコーディングしたいっていう気持ちでいっぱいでしたね。でも、私のかわりに入っていた仮歌が、透明感のある声だったので、この私の結構太い声で（笑）歌ったらどうなるんだろう、大丈夫かなって、プレッシャーも感じてました。
——これまでに歌ってきた曲とくらべてみると、どうですか？
倖田　自分で歌詞を書いた「It's too late」という曲があるんです。好きな人が亡くなるという永遠の別れを歌った曲なんですけど、それとすごくリンクしているなって思いましたね。いままでの倖田來未の世界と近いものがあったので、歌いやすかったです。
森田　僕は、「1000の言葉」というフレーズがすごいと思ったんですよ。たとえば、あの人が好きって言うときに、「好き」という言葉だけでは表しきれない気持ちがある。「好き」にもいろんな言いかたがあるし、「愛してる」と言うこともできる。そういうのをすべて合わせたのが「1000の言葉」というフレーズなんじゃないかと。「好き」以上の気持ちを表す、ひとつの答えだと思いました。
——ユ・リ・パの青木さん、松本さん、豊口さんの3人は、よく一緒に遊びに行っていて、カラオケでは「real Emotion」と「1000の言葉」をかならず歌うそうですよ。
倖田　ホントにー!?　うれしいですね！　呼んでくれたらええのになぁ。
森田　え、くる？
倖田　行くよ、喜んで。私、カラオケ屋さんに行って、隣で自分の曲を歌ってくれてたら、絶対部屋に入っていきます（笑）。東京に出てきてから、あんまりカラオケに行ってないんで、まだそんな光景にめぐりあってないですけど。
森田　そういえば、このあいだ仕事の打ち上げでカラオケに行ったとき、新人の役者さんが「1000の言葉」を歌ってくれたの。うれしくて、間奏部分でセリフ入れちゃった（笑）。
倖田　わかるわかる、その気持ち。私だったら、たぶんマイク奪って歌うもん。
——じゃあ、この本の読者には、カラオケに行ったらかならず「real

森田成一

［シューイン役］

青二プロダクション所属。10月21日生まれ、東京都出身。シューインのモーションも担当。『FFⅧ』ではモーションアクターとしてゼルを演じていた。舞台への出演のほか、最近ではアニメやゲームの声優にも活動の幅を広げている。

「シューインとティーダは表現方法が暗いか明るいかのちがいだけなんです」

Emotion」を歌ってもらって……。
倖田　もしかすると突然、倖田來未が入ってくるかも(笑)。

オープニングのダンスはメリハリをつけて力強く

──「real Emotion」といえば、ダンスのモーションキャプチャーも倖田さんがやっていますね。
倖田　あれはですね、レコーディングをしてから1週間以内にモーションキャプチャーをすることになっていたんですよ。だから、1日か2日で振りつけして、収録スタジオに行ってからも振りを覚えたりして、ホントに突貫工事のようでした。キャプチャーのときはモジモジ君みたいな全身タイツ姿になるんですけど(笑)、実際に踊ると自分がユウナの生まれ変わりみたいな気持ちになって、迷いなく踊れましたね。
森田　収録の様子を見てたんですけど、めちゃくちゃカッコよかったですよ。でも、最初にポイント(コンピュータが動きを感知するための小さなマーカー)を全身につけたとき、違和感なかった？
倖田　全然。まったく気にせずに踊れましたよ。
森田　そうなんだ。僕らがモーションキャプチャーをはじめたころは、ポイントがもっと大きくて、歩くのも大変だったんだけど。
倖田　なるほど。「新型！」とか言ってたもんね、みんな。顔にもBB弾みたいなのつけて(笑)。
──表情も同時に録ったんですね。
倖田　そうなんですよ。だからもう、表情も自分とまったく同じ。すごく不思議な感じでしたよ。
森田　オープニングを見た友だちとかに、驚いたって言われたでしょ？
倖田　うん、言われた。「くぅ(倖田さんのニックネーム)が踊ってる！ホントに倖田が踊ってる！」って。歌ってるときの手の動きとか、頭の振りかたとか、自分がいつもやってるまんまだから。
森田　ね。僕も言われますもん。ゲームを遊んでる友だちから、「ティーダやシューインに見えない。森田に見える」って。とくに『X』のときは、プレイヤーがティーダだったから、「歩いてるのもお前、走ってるのもお前、叫んでるのもお前だから、うるさいって言いたくなる」って、結構失礼なこと言われた(笑)。
倖田　正直、あんなに忠実にできるとは思わなかった。なんだか自分のライブ映像を見てるみたいですね。ただ顔がユウナになってて、ちょっと私よりかわいいだけで(笑)。
森田　「ちょっと」のところは太字で書いてください(笑)。あと、ビデオクリップもモーションキャプチャーをイメージしたんだよね。
倖田　あ、そうなんですよ。「real Emotion」のPV(プロモーションビデオ)は、ダンスのモーションキャプチャーを録ってるという設定なんです。ユウナのCGも使わせていただいてて、踊っている私がパッとユウナに変わったり、また私にもどったりする。画像がキレイすぎて、私とユウナのどっちなのか、わからないくらい(笑)。おかげで、不思議な感じのPVができて、評判も良かったですね。
森田　実際は全然ちがうんですけど、モーションキャプチャーの現場の雰囲気がよく表れているんですよ。
倖田　まあ、実際はモジモジ君やもんな(笑)。
森田　うん。モジモジ君だから全然ちがうんだけど、雰囲気はそっくり。すごくカッコよくて、モーションキャプチャーのイメージアップをしてくれてるなぁと思ったくらい。見ないともったいないですよ。
倖田　「7 SPIRITS」というDVDに入っているので、ぜひ見てほしいですね。
──ところで、この本にはオープニングのダンスの振りつけが載るんですが(→P.234)、実際に踊るときのアドバイスはありますか？
倖田　大事なのはキレですね。強い女性像を表したかったので、パンチが入ったりとかしてますけど、止めるところは止めて、流すところは流してっていうふうに、メリハリをつけて力強くやれば、キレイに踊れると思いますよ。
森田　あ、そういえばね、倖田さんがダンスのモーションを録ったつぎの日に、僕たちの収録があったんですよ。そのときに、オープニング以外にもユウナが踊るシーンがあったから、青木さんが振りつけを覚えな

倖田來未
[レン役]

axev所属　1982年11月13日生まれ、京都府出身。主題歌のボーカルや、ダンスのモーションも担当した。'03年8月には、英語バージョンの「real Emotion」「1000の言葉」が収録されたマキシシングル「COME WITH ME」をリリース。

「歌詞のひとことの重みを大切にして愛をこめて歌いたいなと思いましたね」

きゃいけないってことで、前の日に倖田さんが踊ったビデオをみんなで見て研究したの。
倖田　えー!?　あんなポチポチ（ポイント）をつけてるビデオを？　恥ずかしいー!!　ちょっと困ります、アーティストとして（笑）。
森田　でも、動きが速すぎて全然理解できなかった。結局、印象的な部分だけ踊ろうってことになったの。あの振りつけは難しいよ。
倖田　大丈夫、大丈夫。ライブでは、前のほうにいるファンが踊ってくれてますよ。
森田　そうなんだ！
倖田　うん。私の曲は、ほとんどがライブとPVの振りつけがちがうんですけど、唯一「real Emotion」だけは一緒なんです。だから、振りをまちがえるとバレちゃう（笑）。
森田　あ、そうか。「私たちとはちがう」って。
倖田　そうそう。「あれ、どういうこと？　もしかしてライブバージョン？」みたいな。
森田　ライブバージョンだって言って押し通すんだ。
倖田　歌詞まちがえても、「ライブやからいいの！」と言ってます（笑）。ちゃんと練習しないとって、あとで反省するんですけどね。

ほめてもらうよりもダメ出しのほうが大切

──『X-2』で主題歌や声優をやることは、正式に公表されるまで秘密だったんですよね。
倖田　もう、どれだけ言いたかったことか（笑）。厳重に注意されていて、親にも言わなかったくらいですから。記者発表があるまで、1年くらいあったんじゃないですかね。ツラかったですよ。
──そうすると、正式に発表されたら……。
倖田　もうバーッと言いふらして。「（髪をかき上げながら）私、『ファイナルファンタジー』のレン役やってるから」みたいな。
森田　髪をかき上げるのが必要なのね（笑）。
──ゲームが発売されてからの反響はいかがでした？
倖田　はじめは、いつもレコーディングでディレクターをしてくれる人でさえ、「え、どれをしゃべってんの？」と言ってましたね。あと、やっぱり身内からは「レンはすごくキレイなのに、あんたの声が太すぎ」ってダメ出しをされた（笑）。でも、すごい感動したってみんなに言ってもらえました。
──みなさん、最後までやって感想を言ってくださったんですね。
倖田　そうなんです。私のまわりには、ホントに『FF』ファンが多いんですよ。わざわざ休暇をとってプレイするスタッフもいるくらいで。
──倖田さんご自身はプレイされましたか？
倖田　一応やったんですが、はじめのあたりを突破できず。ロールプレイングに慣れてない私には、ちょっと難しかったですね。でも、ウチの母が代行してくれて、すべて話は聞きました。
森田　代行（笑）。
倖田　『X』のときも、なんぼ攻略本を買っとんねんっていうくらい買い集めてやってましたね。親も、もともとロールプレイングよりは格闘派だったんですけど、やりだしたら仕事が手につかなくて、どこにも行かずにゲームしてたみたい（笑）。映画みたいな内容で、感動して涙が出たって言ってましたよ。
森田　いいお母さんだなぁ。
──倖田さんの演技については何か言われましたか？
倖田　良かったっていうメールはきましたね。こんなこと言うのもなんですけど、私、母親をすごく尊敬してるんですよ。デビュー当時に、「自分の娘が夢を実現してがんばってる姿を見て、私も何かがんばろうと思った」という手紙を母からもらったんです。私は18歳のときに東京へ出てきたんですけど、そのときに背中を押してくれた母の気持ちは、それこそ「1000の言葉」だなと思ったんですよ。さびしかったんでしょうけど、あのとき「東京に行って好きなことやっといで」って言ってくれた母は強かったなと思うし、私もそういう母親になりたい。母も、夢をつかんだ私のことを尊敬してくれていて、何かあったらかならず報告するくらい仲良しなんです。
──いい親子関係ですね。
倖田　でもね、ウチの母は私のことをリュックっぽいって言ってたんですよ。「リュックのモデル？」って聞かれて、いやちがうちがう、レンだよって（笑）。
──倖田さんとちがって森田さんは前作にも出てますから、正式発表前にティーダやシューインについて聞かれたんじゃないですか？
森田　友だちからは結構突っつかれましたね。「つぎの『X-2』はどうなるの？」って。そのたびに「え、何それ？　そんなの出るの？」としらばっくれる。役者なので、ウソつくのだけはうまい。
倖田　ヤダー、そんな彼氏。絶対つき合いたくない（笑）。
森田　「知らない、全然知らない」と言いつつ、ポケットから携帯電話出して、「ゴメン、携帯鳴っちゃった。もしもし？」って。それもウソなんだけど（笑）、なんとかごまかしてね。で、あとから「やっぱり出てるじゃん！」と怒られる（笑）。まあ、みんな結構わかってると思いますけどね。僕が忙しくなって全然会えなくなると、「なんかやってるな」って気づいて、おとなしく待っててくれる。そのかわり、できあがったものに対しては、結構厳しいことを言ってきます。役者関係の仲間が多いんで、演技に対してダメ出しがガツガツくるんですよ。
倖田　でも、ちゃんと言ってくれる人って大切だよね。まわりのスタッフにも「愛情があるんだったら、ちゃんと指摘してほしい」と言ってる

んですよ。機嫌が悪くなるかもしれないけど、しっかりと受け止めるからって。よく服屋さんとか、どれを着ても「かわいい！」って言いますけど、何に対しても良かったよって言うのはキライなんです、私。
森田　あぁ、わかるわかる。
倖田　「ちがう」ってハッキリ言ってくれる友だちは、すごく大切。
森田　うん。ほめてもらうのは、その場はうれしいんですけど、やっぱりダメ出しのほうがありがたい。ダメ出しっていうのは、僕は武器だと思うんですよ。受け取った武器をそのままにするんじゃなくて、その使いかたを自分で考える。で、つぎのときに、その武器をうまく使うことによって進歩していく。ダメ出しがないと進化していけないですね。まあ、あんまりキツすぎるとヘコんじゃいますけど(笑)。

シューインにとってはすごく正義なんです

――シューインに対しては、どんな反響がありましたか？
森田　僕の周囲からは、あんまりシューインに関する話は聞かないですね。むしろ、もらったファンレターを読んでいると、ほとんどにシューインとレンの話をもっと見たいって書いてある。
倖田　私も見たい!!
森田　じゃあ、『X-3』はそれでいこう(笑)。
倖田　あ、すばらしい！
森田　シューインとレンが街角で会うシーンから。「遅刻だぁ」ガシャーンとぶつかって、あとに生徒手帳が落ちてるみたいな、ベタな展開で。
倖田　学生かよ(笑)！
森田　で、レンは食パンをくわえながら走る。ダメだ、こんなこと言ってると、『X-3』で主役を狙ってるリュック(松本まりかさん)が激怒する(笑)。でもね、僕も1000年前のレンとシューインの関係は見てみたいんですよ。
倖田　気になるよね。
森田　うん。やっぱりシューインはティーダのもとだったんじゃないだろうか、とか。一応、自分のなかでは、ある程度解決してるんですけど。
――どんなふうにですか？
森田　シューインとレンって、ふつうの恋人同士だったと思うんですよ。ふつうにスピラの世界にいて、ふつうに暮らしてたふたりが、戦争で突然引き裂かれてしまう。そこであきらめていたら物語は終わってしまったんだけど、シューインもレンも、あきらめなかった。わざわざ自分たちでツライ道を選んだことで、あの1000年間がはじまったんだろうなぁと……。映像としては浮かんでるんですけど、それをこまかく言うには、そうですねぇ、アルティマニアぐらいの厚さがほしい(笑)。
――それはちょっと厚すぎる(笑)。
森田　とにかく、レンとシューインは、ふつうのカップルだった。ティーダとユウナよりも大人で、つき合いかたも大人な感じだったんじゃないかな。決して、シューインは最初から人を恨むような人間ではなかったと思いますよ。
倖田　そうやなぁ。
森田　人なり文明なりを恨む人間ではない。『FFX インターナショナル』の「永遠のナギ節」で、牢屋のなかから「なんで敵の機械使っちゃいけないんだよ」と叫んでいる姿、あれが本当のシューインで、ティーダのベースだと思うんですね。『X』のアルベドのホームでユウナの秘密を知ったティーダが泣きながら叫ぶシーンと、シューインが「なんで好きな人を助けちゃいけないんだ」と叫ぶ場面では、気持ちがまったく同じ

Question!
どのドレスがお気に入り？

森田　看護婦っていましたっけ？
倖田　おい(笑)！
――看護婦はいないです(笑)。
倖田　(CGを見ながら)私、こんなの着てみたい。パインのギャンブラー。
森田　あ、似合いそう。
倖田　紫とか黒とかがすごい好きなので、これがいいな。PVとかライブで着てみたいですね。(森田さんに向かって)カッコよくない？
森田　カッコいいけどさ、すごい露出だね。
倖田　ねえ。(バーサーカーを指さして)あとはこれ、にゃあ！　にゃあ、好きですね、結構。絶対ライブではできないけど(笑)。フロラフルル、これもキレイ。いまの倖田來未としてはギャンブラーなんですけど、いつかこういう真っ白なドレスが似合うような女性になりたいですね。
森田　このドレスのデザインって、そんなに現実離れしてないんだよね。
倖田　そうそう。だから、倖田來未のライブでギャンブラーを本当に見られるかもしれない。
森田　やったあ(笑)。きぐるみ士なんかはダメ？
倖田　こういうのは、デパートの屋上とかでね(笑)。
森田　俺は趣味的に、きぐるみ士は好きだね。んー、でもね、ノーマルのドレスが一番いいなぁ。
――ユウナだとガンナーですか。
森田　そう。モーション収録のときに、制作途中のデザイン画を見せてもらったんですけど、そのときのインパクトが強かったんですよ。『X』のユウナは、袴をはいておとなしい感じだったのに、一転してあんな格好になっていて、その驚きをすごく覚えてますね。あとは単純に、最初の絵のままが好きだというのもあります。格闘ゲームでもコスチュームを変えられるものがありますけど、ああいうのもノーマルのままでやりますから。でも、みんなドレスを着がえさせて遊んでるんだろうなぁ、やっぱり。
倖田　そりゃそうやろう。
森田　俺、着がえないでやっちゃいそうだなぁ。
倖田　こうやってドレスを着がえられるっていうのは、女の子から見て夢の世界だよね。疑似体験ができる場みたいな感じで、私はすごい好きだな。
森田　でも、俺はやっぱりティーダとシューインのコスチュームが好き(笑)。

なんです。あそこがシューインとティーダの重なる部分かな。実際の「永遠のナギ節」には入ってないんですけど、じつはモーションキャプチャーの現場では、あのあとも演技をつづけているんですよ。
──そうなんですか。
森田　衛兵が行ったあと、力つきてくずれ落ちたシューインが、暗闇のなかでヒザを抱えて考えはじめるんです。それが1000年のはじまりだったんじゃないかな。もし牢屋に入っていなければ、シューインはもっと明るく、それこそティーダのようになったと思うんですけど、牢屋に入れられて気持ちがどんどん陰鬱になっていったことで、あの1000年がはじまった。「永遠のナギ節」では、僕はシューインの気持ちをそういうふうに作ったんです。この先、レンを救うために何万年でも追いつづける、人々を恨みつづけるという覚悟を決めた怖いシーンですけどね。
──あの場面が恨みの出発点だったんですね。
森田　でも、単純な復讐の気持ちでもないんですよね。レンを助けたい一心で、そのためには結果として全部壊すしかないというだけの話であって、理論的に考えればシューインにとってはすごく正義。そういう意味では、シューインを演じるのはおもしろかったですよ。自分ともリンクしていたし、ティーダともリンクしていて、決してかけ離れた役ではなかった。あのふたりは、表現方法が明るいか暗いか、というちがいでしかないと思いますね。

自分の「1000の言葉」を探してほしいと思います

──今回、主題歌や演技をやったことで、倖田さんにとって意識的な変化はありましたか?
倖田　ひとつのものをみんなで一生懸命になって作るという熱意を、すごく教えられましたね。誰かひとりが先走って、ほかの人をそこに連れていくんじゃなくて、グループのみんなで作っていこうという雰囲気が、とても好きでした。それから、もっと愛をこめて歌いたいとも思いましたね。メロディーに合わせようと意識すると、感情があやふやになってしまう部分があるんですよ。でも、お芝居のセリフと同じように、歌詞のひとことひとことの重みを大切にすれば、もっとステキに歌えるなって感じました。ただ、一番大きかったのは、「real Emotion」をたくさんの人に聴いていただいて、大きな自信になったことかな。これまでは優柔不断で、どうしたらいいか自分で決められない部分があったんですけど、「real Emotion」のおかげで、自分の考えをもっと信じてもいいのかなって思えるようになれたんです。私がいいと思ったからやる、もし失敗しても自分が責任をとります、みたいに、自分の発言に対して重みを持って行動できるようになりましたね。
森田　じつはね、倖田さんとは今日久しぶりに会ったんですけど、ちょっと僕、とまどってるんですよ。以前と全然イメージがちがっていて。
倖田　ホント?　大人になった?
森田　うん、落ち着いて大人っぽくなったなって、ずっと感心してた。
──では最後に、『X-2』に対する想いを聞かせてください。
倖田　『ファイナルファンタジー』では、ホントにいい経験をさせてもらったし、すごく勉強になりました。倖田來未にとって、これまで活動してきた3年間のターニングポイントになったと思いますね。森田さんから大人っぽくなったと言っていただけましたけど、この作品があったからこそ、いまの自分がいるんだろうなって感謝してます。だから、一生の思い出……というのはちょっとイヤな表現ですけど(笑)、自分の代表的な作品になったんじゃないかなと。誰に言っても胸を張って「私はこれをやりました」と自慢できる、最大の作品になったと思ってます。
森田　自分のなかにいろんな思いはあるんですけど、僕はこの物語はまだ終わっていない気がするんですよ。僕のなかでは、ティーダもシューインも、ずーっと生きて動いている。なので、思いを整理して言葉にすることが、まだできないんです。それでもひとつ言うとしたら、スピラの世界にはたくさんの人が住んでますよね。ユ・リ・パはもちろん、ワッカやルールーもいて、そのふたりにはイナミちゃんという子どももできた。ギップルも、ヌージも、バラライも、そのほかの名もない人もたくさんいる。僕たちは、モーションキャプチャーなり声なりで、彼ら全員の気持ちを作っているつもりなので、そんなひとりひとりの想い……「1000の言葉」を、プレイヤーのみなさんには感じ取ってほしい。そして、それをきっかけにして、自分の「1000の言葉」が何かってことを考えてもらえるとうれしいですね。僕も、倖田さんも、ユ・リ・パもそうですけど、みんな自分の「1000の言葉」を探して旅をしてるんで、みなさんもこの作品を通して探していってほしいなと思います。

配役リスト

『FFX-2』に出演した声優のみなさんの配役をまとめてみた。名前が表示される役だけでなく、ほとんどセリフがない端役(エキストラ)にも対応させているので、じっくり読めば意外な驚きをたくさん見つけられるはずだ。なお、このほかにも声優さんや開発スタッフのかたが、ガヤ(群衆の声や悲鳴など)を担当している。

略号の意味

●配役(エキストラ)
- Lv.…ストーリーレベル
- 映像…「お宝スフィアコレクション」の映像
- (通信)…通信スフィア
- (エボン)…スフィアを新エボン党に返した場合のみ

●おもな出演作
- TVA…テレビアニメ
- OVA…オリジナルビデオアニメ
- GAM…ゲーム
- TV…アニメ以外のテレビ番組
- MOV…映画
- ETC…その他

配役(メイン)	配役(エキストラ)	声優	おもな出演作	所属
ユウナ	—	青木麻由子(あおきまゆこ)	TVA「アクエリアンエイジ Sign for Evolution」山王依子 GAM「キングダム ハーツ」セルフィ TV「ダンシングライフ」、「新・天まで届け5」	※1
リュック	—	松本まりか(まつもと)	TV「六番目の小夜子」花宮雅子、「葵・徳川三代」千姫、「赤ちゃんをさがせ!」猪熊理帆 MOV「ガチャポン」 ETC CM「ミニストップ」イメージキャラクター、舞台「私とワタシ」	※2
パイン タロ ダーリン	Lv.2 ●キノコ岩街道(エボン):指示に「おう!!」と答える同盟兵 ●ジョゼ街道:スフィアを落とした相棒を怒る女戦闘員 Lv.4 ●ビサイド村(通信):かくれんぼをする兄妹の兄 ●ジョゼ寺院(通信):会話しているアルベド女性 ●グアドサラム(通信):女戦闘員B(右側) ●カカセト山(通信):キマリを補佐するロンゾ女性 Lv.5 ●キーリカ島:姉を探す少年 ●カカゼト山:子どもの帰還を告げるロンゾ女性	豊口めぐみ(とよぐち)	TVA「.hack//SIGN」ミミル、「機動戦士ガンダムSEED」ミリアリア・ハウ、「アヴェンジャー」レイラ・アシュレイ、「鋼の錬金術師」ウィンリィ、「マリア様がみてる」佐藤 聖 TV「おはスタ」メグー、「わかる算数4年生」ナビゲーター	※3
ヌージ リアン	—	神奈延年(かんなのぶとし)	TVA「マクロス7」熱気バサラ、「ファイナルファンタジー:アンリミテッド」風、「ソニックX」ナックルズ、「NARUTO」薬師カブト GAM「アンジェリーク」ランディ、「卒業M」中本 翔	※4
バラライ	Lv.1 ●ルカ:侵入者を知らせるニセ警備員 映像 ●「1000年前の牢獄」:看守 ●「大馬鹿たち」:ギップルと話すアルベド男性	蘇武健治(そぶけんじ)	TVA「サイレントメビウス」、「SHADOW SKILL 影技」、「ハングリーハート WILD STRIKER」笹尾和行 TV「ぐるぐるナインティナイン」世界オカルン滞在記ナレーション	※5
ギップル エイド	Lv.1 ●キノコ岩街道:エルマに返礼する同盟兵 ●マカラーニャ湖:「ゴヨガ!?」と叫ぶ借金取りのアルベド男性 Lv.2 ●ミヘン街道:ヒクリの危機を知らせる男性 Lv.4 ●キノコ岩街道(通信):警備中の同盟兵	鈴村健一(すずむらけんいち)	TVA「ヒカルの碁」伊角慎一郎、「セイント・ビースト」風牙のマヤ、「ガドガード」真田ハジキ、「真月譚 月姫」遠野志貴、「ごくせん」沢田慎、「超重神グラヴィオンツヴァイ」紅エイジ	※6
アニキ クラスコ ワンツ キッパ	Lv.1 ●ルカ:「ユウナ様のコンサートだってよ!」と話す若者 Lv.4 ●ルカ(通信):インタビューされる若者	山口隆行(やまぐちたかゆき)	TVA「デュアル!ぱられルンルン物語」四賀一樹、「HAND MAID メイ」早乙女和也、「SAMURAI DEEPER KYO」シンダラ、「装甲救助部隊レストル」マル	※3
ダチ	Lv.1 ●キーリカの森:「なんだと!」と怒る同盟員 ●キーリカ寺院:同盟員を阻止する僧官 ●ルカ:「チケット、まだ残ってるかな?」と話す若者	多比良 健(たいらけん)	TV「ぐるぐるナインティナイン」ナレーション、「フォーミュラニッポン」ナレーション、「超VIP」ナレーション、「Pooh!」ナレーション	※7
シンラ ハナ	Lv.1 ●ルカ:サインをねだる少年 Lv.2 ●ミヘン街道:ヒクリに説明する旅行公司店員 Lv.3 ●ミヘン街道:暴走機械破壊の謝礼を渡す係員 Lv.4 ●ルカ(通信):インタビューされる女性 ●マカラーニャ湖(通信):店番のアルベド女性	渡辺明乃(わたなべあけの)	TVA「ヒカルの碁」津田久美子、「ウィッチハンターロビン」瀬名ロビン、「魔法遣いに大切なこと」アンジェラ、「カレイドスター」アンナ・ハート GAM「北へ。 Diamond Dust」原田明理	※8
マスター シーモア ジャッシュ	Lv.1～5 ●各地:ハイペロ族 Lv.1 ●ルカ:「もう満員だ」と止めるニセ警備員 Lv.4 ●ルカ(通信):インタビューされる中年 ●グアドサラム(通信):男戦闘員A(左側) Lv.5 ●ミヘン街道:チョコボ復活運動家	諏訪部順一(すわべじゅんいち)	TVA「魔法遣いに大切なこと」小山田雅美、「テニスの王子様」跡部景吾 TV「ハロー モーニング。」ナレーション ETC DVD「ファミ通WaveDVD」ナレーション	※9
ルブラン プクタク	—	安原聡美(やすはらさとみ)	MOV「もも子、かえるの歌がきこえるよ。」吉沢先生、「トエンティマン・ブラザーズ」ジェイン(吹き替え) ETC CM「アニメイト」ナレーション	※10
ウノー ベライ	Lv.3 ●ナギ平原:谷底の洞窟前で「いきなり奥から魔物か…」「たが私たちではかなわない…」と言う青年	古島清孝(ふるしまきよたか)	TVA「最終兵器彼女」、「あずまんが大王」、「マーメイドメロディー ぴちぴちピッチ」 ETC DVD「NEON GENESIS EVANGELION(リニューアル版)」	※9
サノー チャップ ドンガ	Lv.3 ●ナギ平原:谷底の洞窟前で「逃げそびれた人が何人かいるんだ…」「くそっ…」と言う青年	飛田展男(とびたのぶお)	TVA「機動戦士Zガンダム」カミーユ・ビダン、「ちびまる子ちゃん」丸尾くん、「ゲットバッカーズ 奪還屋」赤屍蔵人 GAM「アンジェリーク」リュミエール	※6
ワッカ	Lv.1 ●マカラーニャ湖:「オオアカヤ ベセヨミ!」と叫ぶ借金取りのアルベド男性 Lv.3 ●マカラーニャ湖:魔物にやられたアルベド男性 Lv.4 ●ビーカネル島(通信):逃げろと叫ぶアルベド男性 Lv.5 ●ビーカネル砂漠:メンができたと呼ぶアルベド男性	中井和哉(なかいかずや)	TVA「ONE PIECE」ロロノア・ゾロ、「機動戦士ガンダムSEED」マルキオ GAM「真・三國無双2」夏候惇 TV「アッコにおまかせ」ナレーション	※4
ルールー ヒクリ ベンゾ	Lv.1 ●ルカ:風船を飛ばしてしまう少女 ●マカラーニャ湖:借金取りのアルベド女性 Lv.2 ●ジョゼ街道:スフィアを落とした女戦闘員 Lv.3 ●ナギ平原:観光客の救助を頼む老婆 Lv.4 ●グアドサラム(通信):女戦闘員A(左側) Lv.5 ●異界:祈り子	夏樹リオ(なつき)	TVA「バトルアスリーテス大運動会」神崎あかり、「デジモンアドベンチャー02」井ノ上京、「ゲットバッカーズ 奪還屋」ヘヴン、「フルメタル・パニック!」神楽坂恵理	※9

配役(メイン)	配役(エキストラ)	声優	おもな出演作	所属
キマリ	[illegible]●キーリカの森：「なんのことやら」としらばっくれる傭兵 [Lv.5]●キノコ岩街道(エボン)：気をつけて行けと忠告する同盟兵	長 克巳(ちょう かつみ)	TVA「ロックマンエグゼ」ワイリー GAM「スターオーシャン Till the End of Time」ランカー MOV「まあだだよ」、「猫の恩返し」	※11
ガリク	[Lv.1]●キーリカの森：「スフィアを出せ！」と迫る同盟員 ●キーリカ寺院：スフィアを発見した同盟員 ●ベベル：出迎えた僧官 [Lv.5]●ビサイド島：出航を告げる船員 ●キノコ岩街道(エボン)：手は貸せないと言う同盟兵 [映像]●「寺院の秘密」：シーモアと話すグアド兵	鉄野正豊(てつの まさとよ)	TVA「Z.O.E. Dolores, i」アクセル、「はじめの一歩 THE FIGHTING!」高田照彦 TV「ボーイ・ミーツ・ワールド」ジャック ETC DVD「スパイダーマン」ハリー(吹き替え)	※12
オオアカ屋 キノック	[Lv.4]●雷平原：「バラライ様がいてくれたら」となげく中年観客	宇垣秀成(うがき ひでなり)	TVA「機動武闘伝Gガンダム」アルゴ・ガルスキー、「ドラゴンドライブ」ダークス、「ロックマンエグゼ」ボンバーマン TV「爆竜戦隊アバレンジャー」ヴォッファ(声)	※3
トワメル ダット	[Lv.1]●ビーカネル砂漠：「チダユミサイサミガボ」と言う救助隊のアルベド男性 [Lv.2]●キノコ岩街道：入口を警備中の同盟兵B ●グアドサラム：門番の男戦闘員 [Lv.4]●ジョゼ寺院(通信)：会話しているアルベド男性 ●グアドサラム(通信)：男戦闘員B(右側) [Lv.5]●ポルト=キーリカ：門番への命令を頼む男性	石野竜三(いしの りゅうぞう)	TVA「新機動戦記ガンダムW」張五飛、「キックオフ2002」アナウンサー GAM「エアガイツ」佐助 ETC JBLスーパーリーグ場内アナウンサー	※3
ドナ	—	葛城七穂(かつらぎ ななほ)	TVA「エアマスター」早瀬実絵 TV「ER緊急救命室」アビー・ロックハート、「発掘!あるある大事典」ある子	※3
バルテロ	[Lv.3]●キノコ岩街道(エボン)：ヤイバルに「隊長」と声をかける同盟兵	石丸 純(いしまる じゅん)	TVA「THEビッグオー」警官 TV「シチリアの饒舌鬪」 ETC DVD「機動戦士ガンダムⅢめぐりあい宇宙編・特別版」タムラ	※9
ルチル ナーダラ	[Lv.1]●キノコ岩街道：エルマに返礼する同盟兵 [Lv.2]●カガゼト山：心配しながら温泉に入る女戦闘員 [Lv.5]●グアドサラム：開かずの家のグアド少年	大原さやか(おおはら)	TVA「おねがい☆ティーチャー」水澄 楓、「あずまんが大王」木村の奥さん、「スクラップド・プリンセス」ラクウェル、「ぱぱたん」あい、「光と水のダフネ」本城レナ	※9
エルマ	[Lv.2]●カガゼト山：温泉を満喫している女戦闘員	桃森すもも(もももり)	TVA「七人のナナ」ナナっぺ、「はじめの一歩 THE FIGHTING!」木村つぐみ ETC ドラマCD「遙かなる時空の中で2」	※7
シェリンダ	—	長沢美樹(ながさわ みき)	TVA「新世紀エヴァンゲリオン」伊吹マヤ OVA「エクスドライバー」榊野理沙 ETC ドラマCD「アニメ店長」星井ラミカ	※13
リン ベクレム	[Lv.1]●ルカ：「コンサート最高でした！」と言う若者 ●ルカ：風船配りを頼む宣伝係 ●ジョゼ寺院：ギップルを呼ぶアルベド男性 ●ビーカネル砂漠：「トギョフランム モンベチハ」「ツヨフベ トギョフランダヤッセウゲ」と言う救助隊のアルベド男性 [Lv.2]●キノコ岩街道：入口を警備中の同盟兵A	咲野俊介(さくや しゅんすけ)	TVA「無限戦記ポトリス」タイガーバレル GAM「鬼武者2」雑賀孫市、「ワイルドアームズ アルターコード：F」ザック TV「重甲ビーファイター」シャドー(声)	※11
イサール トレマ	[Lv.3]●ベベル(エボン)：バラライの行方を問い詰める若い僧兵 [Lv.5]●ジョゼ寺院：エクスペリメントを造るアルベド男性	陶山章央(すやま あきお)	TVA「ちびまる子ちゃん」山根くん、「超者ライディーン」鷹城竜光、「ガンパレードマーチ」滝川陽平、「WOLF'S RAIN」ヒゲ GAM「サクラ大戦」大神一郎	※7
マローダ ヤイバル	[Lv.1]●ビーカネル砂漠：「ワ アネッサチサ」と言う救助隊のアルベド男性 ●ザナルカンド遺跡：暗号を確認する男戦闘員 [Lv.2]●ベベル：グレート=ブリッジを警備中の僧兵 [Lv.3]●ポルト=キーリカ：検問中の門番 [Lv.5]●雷平原：穴を見つけるアルベド男性	中井将貴(なかい まさたか)	TVA「るろうに剣心-明治剣客浪漫譚-」猿次郎、「電脳冒険記ウェブダイバー」ジャン、「超ロボット生命体トランスフォーマー マイクロン伝説」ラッド GAM「ポポロクロイス物語」	※7
パッセ	[Lv.3]●ベベル(エボン)：バラライの行方を問い詰める女性僧官 [Lv.4]●ビサイド村(通信)：かくれんぼをする兄妹の妹 ●雷平原：歌が台なしだと怒る観客	くまいもとこ	TVA「爆転SHOOTベイブレード」木ノ宮タカオ、「わがまま☆フェアリー ミルモでポン！」サスケ、「PAPUWA」パプワ TV「ボーイ・ミーツ・ワールド」コーリー	※3
シド	[Lv.3]●ベベル(エボン)：バラライの行方を問い詰める老僧官	坂口候一(さかぐち こういち)	TVA「グラップラー刃牙」ジャック・ハンマー、「ぶぶチャチャ」テリー TV「百獣戦隊ガオレンジャー」ヤバイバ(声)	※3
アーロン トーブリ	[Lv.4]●ベベル(通信)：警備中の中年僧兵 ●雷平原：無責任なリーダーだとなげく観客 [映像]●「アカギ記録6」「アカギ報告2」：演習監察官	石川英郎(いしかわ ひでお)	TVA「ONE PIECE」フルボディ、「探偵学園Q」遠山金太郎 GAM「キングダム ハーツ」レオン、「金色のコルダ」金澤紘人 TV「¥マネーの虎」ナレーション	※4
ブラスカ メイチェン ボッツ	[Lv.1]●飛空艇：スフィア映像内で握手を喜ぶ青年(若メイチェン) [Lv.3]●ベベル(エボン)：バラライは行方不明だと言う僧官 ●ジョゼ寺院：現状を報告するアルベド男性 [Lv.4]●ジョゼ寺院(通信)：話しかけてくるアルベド男性 ●雷平原：青年同盟に歌を聴く資格はないと言う観客	鈴木琢磨(すずき たくま)	TVA「のりものスタジオ」ボゴ、「ロックマンエグゼ」シャークマン、「魁!!クロマティ高校」林田慎二郎 TV「天才てれびくんMAX」ナレーション	※3
ジェクト	—	天田益男(あまた ますお)	TVA「トライガン」モネヴ・ザ・ゲイル GAM「ぼくのなつやすみ2 海の冒険篇」おじちゃん MOV「難波金融伝 ミナミの帝王」	※11
レン	—	倖田來未(こうだ くみ)	ETC シングル「real Emotion」「Crazy 4 U」、アルバム「affection」「grow into one」「feel my mind」 DVD「7SPIRITS」	※14
シューイン ティーダ	—	森田成一(もりた まさかず)	TVA「テニスの王子様」田代 GAM「金色のコルダ」火原和樹 TV「さくら」 ETC ラジオドラマ「灼眼のシャナ」坂井悠二、舞台「花の町マーチ」	※4

※1……テアトル・ド・ポッシュ(http://www.t-d-poche.com)
※2……イトーカンパニー(http://www.itoh-c.com)
※3……81プロデュース(http://www.81produce.co.jp)
※4……青二プロダクション(http://www.aoni.co.jp)
※5……アクセント(http://www.aksent.co.jp)
※6……アーツビジョン(http://www.artsvision.co.jp)
※7……シグマ・セブン(http://www.sigma7.co.jp)
※8……大沢事務所
※9……俳協(http://www.haikyo.or.jp)
※10……アミューズメントメディア総合学院
※11……青年座(http://www.seinenza.com)
※12……劇団昴(http://www.bekkoame.ne.jp/~darts/)
※13……アトミックモンキー
※14……axev(http://www.avexnet.or.jp/koda/)

キミが呼ぶ指笛

文／ベニー松山

予感はね、ずっとあったんだ。
この旅を終えたら、きっとキミに逢えるって。
それが確信に変わったのは、いつだったのかな。
少なくとも、あの時――すべてが片づいて、飛空艇セルシウスがルカから飛び立った時には、わたしはもうわかっていたような気がする。
キミがいるって。この手で抱きしめられる、確かな姿を持って今、キミがスピラにいるんだって。
キミをつかまえる――それはわたしが願った物語。だけどそこはしめくくりじゃない。
始まり、なんだ。そう気づいたからこそ、たぶん、キミがいる。
キミと、一緒に歩いていける――。

*

キミが海と空に融けて、わたしたちの前からいなくなってしまって。
"永遠のナギ節"が始まって、もう誰も『シン』におびえることのない平和なスピラで。
私はずっと待ち続けていたんだ。キミがまた目の前に現れて、あの太陽のような笑顔を見せてくれるって信じて。
スピラのみんながキミのことを忘れてしまわなければ、その想いはひとつにつむがれて、夢を見ることをやめた祈り子様たちの代わりに、キミをスピラに呼びもどす力になるって思った。消えてしまった"夢のザナルカンド"の記憶から、スピラの真実に触れたキミを召喚する力に……。
この考え――シンラ君に言わせると理論、っていうのかな？――に、自信があったわけじゃないんだ。そもそも誰にも正しいのかどうかなんてわからない、誰もやったことのない奇跡を起こすための道。不安なんてなかったって言えば、ウソになる。でも、そういう道を進む勇気を教えてくれたのもキミなんだ。究極召喚に頼らずに『シン』を倒して、繰り返される悲劇の螺旋を終わらせようとしたキミの決意が、あれからもずっとわたしの背を優しく押してくれていた。
だからわたし、キミをあきらめようなんて思わなかった。背中に触れている幻の手のひらを、温かい確かなものにしたくて、わたしはビサイドの海に毎日通い続けたんだ。
2年間。わたしたちのナギ節が訪れてから過ごした、永遠の中のたった2年。でも待ち続けるには長くて、世の中や人が変わっていくのを実感するには十分な期間。その17歳から19歳までの時間を、わたしは指笛と潜水の上達にだけ、費やした。あとはわざわざビサイドまで、大召喚士ユウナに会いに来てくれる人たちとの面会時間になってた。
『シン』の恐怖から解放された反動だったのか、みんなの話から見えてくるスピラの変化はものすごい勢い、だったよ。それまで絶対的な拠り所だったエボンの教えが、じつはウソと秘密に塗り固められていたんだって知れ渡って、みんな心の支えを失ってしまったせいかも知れない。だまされていたことが許せなくて、寺院に迫害されていたアルベド族以上に、エボンへの嫌悪をつのらせる人もいた。逆に慣れ親しんだ教えを捨てることができず、前よりも強くすがりつこうとしている人たちも少なくなかった。それはいつの間にかふたつの大きなグループになって、反目し合う二大勢力、という構図が出来上がってしまっていた。
その"青年同盟"と"新エボン党"から組織への参加を求められたり、対立のはざまで悩む人たちの相談を受けながらわたしは、何もかもを遠くに流し去っていく月日のかたわらで、自分が取り残されてしまっている――そんなふうに感じることもあった。変わる世界の中で、わたしだけがあの日の――『シン』が本当に消えて、キミもいなくなってしまったあの時のまま、凍りついた時間の中にとどまっているような……。
だけど、それはわたしが望んだこと。
あまりにも目まぐるしく変わっていくスピラと、次次に示される新しい価値観にとまどう人たちから、変わらない最後の"大召喚士"像を求められてたってこともある。でも、それはわたしがそうしているから、みんなも安心して、過ぎ去った時代を投影していたんだと思う。

たぶんわたし自身、変わってしまうのが怖かったんだ。自分が変わることで、わたしの、"この夢は絶対にかなうんだ！"って信じる心が揺らいだら、スピラのどこかで今にも姿を現しそうになっていたキミがまた、薄れて消えていってしまう気がして。

あの日のままのわたしを保っていないと、キミにはもう逢えないんじゃないか——無意識に、そんな強迫観念を抱いていたのかも知れないね。

ビサイドの人たち——わたしが子供の頃からお世話になってきた人たちも、そんなふうに頑ななわたしを心配してくれてた。とくにお年寄りたちは、召喚士が背負わなくちゃいけなかったつらい別れの運命が『シン』と一緒にこの世界からなくなって、それまで親密になり過ぎないように意識して取っていた距離を縮めようとするみたいに、いろいろと世話を焼いたりしてくれた。何度も縁談、持ってきたりとか……確かに以前のスピラでは『シン』にいつ襲われるかわからなかったから結婚の時期は早くて、わたしなんか世間的にはもう十分に適齢期、だったんだけど、これには本当に困っちゃってたんだ。ワッカさんは「孫の顔が見たいんだろ」と笑って、わたしの代わりにいつも断りを入れてくれた。残念そうなお年寄りたちの顔を見るの、つらいんだろって。

そう。結婚なんて、承諾できるはずなかった。シーモア老師との一件でひどくこりてたってこともあるけど、何よりそれは、キミをあきらめたそのさらに先にあることだったから。

でもね、先にあるのは、結婚だけじゃなかったんだ。

キミを待ち続けることは、わたしが変わらないこと。それはつまり、キミが現れてくれない限り、わたしが前に進むことはないってこと。疑いはしなかったけれど、もしもわたしの考えが間違っていたとしたら、二年が五年になり、十年、二十年がたって、そのうちおばあちゃんになっても、わたしは今の状態から一歩も動けない。泳ぎと指笛だけ達者なお年寄りになって、最後は異界に旅立つのかも……。

それでも仕方ないと思いながら、お別れした時のキミよりずっと年上になっちゃうのもイヤだなって、少しだけあせり始めた頃に、あのきっかけがわたしの前にやってきたんだ。

見つけてくれたのはキマリ。持ってきてくれたのはリュック。

その、ガガゼト山で見つかった珍しいスフィアに記録されていたのは、キミに良く似た姿の人。どこか牢屋のような場所に捕まっていて、機械や、召喚士のことを何か叫んでた。年格好も、声もしゃべりかたも、何もかもがキミと一緒に思えて、だったらもうキミはスピラにいるのかもって考えたら、いても立ってもいられなくなった。足止めされているならわたしに会いにきてくれなかったのもわかるし、そうだとしたらわたしからキミを捜し出して、その捕まっているところから助け出さなくちゃいけない。

今いる場所から2年ぶりに動き出す、完璧な理由ができたんだ。

結局そのスフィアに映っていたのは、キミじゃなかったけど。まるでキミから送られた、前に進めっていうメッセージみたいだった。

キミに逢えるまで変わらないってことは、裏を返せばキミさえ現れてくれれば全部うまくいくんだっていう思いこみだったんだ。気づかないうちにわたし、またキミを頼って、寄りかかってた。

それじゃダメだったんだって、今ならわかる。でもその時は、そんな反省をする余裕も何もなくて、リュックの乗ってきた船に着の身着のまま飛び乗っちゃった。引きとめられて後ろ髪を引かれるのが怖くて、ビサイドのみんなに——ワッカさんやルールーにも挨拶しないで、家出娘のように島を飛び出したんだ。

召喚士じゃなくなったわたしの、旅の始まり。

きっかけはあのスフィア。キミだと思った映像の手がかりを求めて、わたしは自分で造った殻を破って外に出た。変わっていくスピラに。わたしも変わるために——。

スフィアに映っていたのがキミじゃなく、別の人なんだってはっきりとわかったのは、旅立ってからずいぶんあとのことだったんだ。

ビサイドを出た頃、世の中はちょうど、スピラじゅうに眠っているスフィアから、この世界の歴史を正しく捉え直そうっていう動きが盛んになってた。"真実運動"って言って、それまで大切な情報はすべてベベルの偉い人たちに握られていて、普通に暮らす人たちには本当のことが何も伝えられてこなかった、その不満が一気に噴き出しちゃったみたい。誰かを通じてねじ曲げられたりしていない、スフィアが記録している映像だけが真実をそのまま教えてくれる——ってね。

機械を利用するようになって旅が気軽になったこともあって、『シン』がいた頃には考えられなかった職業ができたんだ。価値ある情報がたくわえられているお宝スフィアを発見して、それを利用したり、売ったりする仕事——スフィアハンターって呼ばれてる。そしてわたしも、そのスフィアハンターになったんだ。

なぜって、もちろんキミを捜すため。キミについての手がかりがあのスフィアにしかなくて、もっと情報を集めるには、同じようなスフィアが他にもないか探すところから始めなくちゃいけない。だった

らスフィアハンターとして活動するのが一番手っ取り早いって考えたんだ。まあ、本当のところは、もうスフィアハンター・カモメ団を始めてたリュックやアニキさんに強引に誘われたから、なんですけど。
それでね、飛空艇セルシウスでスピラのあちこちを駆けめぐって、いろいろとスフィアを集めていくうちに、わたしたちはいつの間にか、今回の事件に深く関わってしまってたんだ。

1000年前、ベベルと現実のザナルカンドとの間で起こった"機械戦争"で、機械を使うベベル側の切り札として創られた破壊兵器ヴェグナガン——結局は危険すぎて使われることのなかったそれがスピラにまだ眠っていて、ずっと続くと思っていた平和を揺るがし始めた。あんなにつらい思いをして、『シン』を消滅させるためにわたしたちの手で倒した召喚獣たちまでが、もうわたしの呼びかけにも応えてくれない"敵"として目の前に立ちふさがって……永遠だったはずのナギ節が、足元から崩れ去っていくような感覚に、わたしは身体の震えを抑えることができなかった。キミを失ってまで得たものが、何もかもムダになってしまう気がして。
そのおびえも消せない混乱の中で、わたしはスピラの地の底に——異界に落ちた。死人じゃなく、生命ある生身の人間のままで。
そこで、"影"に出会った。キミだと思って追いかけてきた、あのスフィアに映った人の"影"。そこで、やっとわかったんだ。キミじゃないんだって。1000年前の大戦争の陰で恋人と一緒に犠牲になって、でもその悲しみと悔しさがあまりにも深くて、スピラを滅ぼす意志だけが幻光虫に焼きついてしまった哀しい存在——わたしが追ってきたのは、そんな憎しみの"影"だったんだ。
走って、走り続けて、その先にキミはいなかった。そんなはずないって思いたかったけど、何となく感じていた違和感のつじつまは全部合ってしまった。だから、異界の真っ暗闇にひとり取り残された時、キミと再会できる予感も何も吹っ飛んでしまって、2年ぶんの孤独が一度にあふれてきた。
こらえられなくなって、わたし、泣き叫んだ。『シン』を倒した日——召喚獣という仲間と、大切なキミが消えてしまったあの日でさえ、そんなふうにはしなかったのに。誰にも見られてない、誰もわたしを見ている人なんていないんだっていう思いが、隠れていた本当の自分——誰かを頼ってしまいたいわたしを出させちゃったんだろうな。
その時だったよね。あの指笛、聞こえてきたの。
最初は空耳だと思った。独りぼっちの寂しさで、キミを恋しくなったあまり、幻聴を聞いたんじゃないかって。
だけど、懐かしい気配があった。異界の暗がりに、ぼんやりと浮かび上がる姿が見えた気がした。その気配に導かれて、わたしは目に映らない坂道を登って、どこまでも昇って……気がつけば、異界につながった大穴からベベルに——スピラにもどってた。
キミは、ずっと見守ってくれていたんだね。心だけの存在になっても、異界から、ずっと……。
探していたものは、すぐそばにあったんだ。

*

それでね、考えたんだ。
祈り子様たちは、消えてしまったわけじゃない。長すぎる夢を見るのをやめて、安らかな眠りに就いただけ。だからキミも、忘れられたりしていない。
それに、旅の間に出会った人たちの中にも、ガードとしてわたしと一緒に『シン』と戦ったキミのこと、気にしてくれている人がたくさんいた。わたしが願ったとおりに、キミはみんなの記憶に刻まれていて、日々思い起こされている。心に呼び出されている。
そして、キミの想いは間違いなく、異界のエネルギーの中にとどまっていた。言葉を交わすことはできなかったけれど、わたしを思ってくれる気持ちは強く伝わってきた。わたし、まだキミにこんなにも心配させてるんだって、胸が痛くなるほどに。
でも、それならどうして、キミは実体を持った存在としてスピラに現れないんだろう？　わたしの想像していたものは全部満たされているように思えた。何かが足りてない？　だったらそれは何だろ

う？　キミという一枚の絵を完成させるために、必要となる最後のワンピースは。

考えて、考えて考えて、やっと答えが見えた。

条件はとっくに整っていたんだ。だとすれば足りないものは、2年前から変わっていないことの中にある。それさえ何とかできればピースはそろう。はめこむのは他の誰でもなく、わたし自身――。

そう。本当の意味で"ユウナ"が変わらなくちゃいけなかったんだ。

＊

『シン』さえいなくなれば、何もかもがうまくいく。平和はいつまでも続いて、誰もが幸せな日々を送れる。わたし、そんなふうに思いこんでいた。

でも、違うんだ。ちょっとした誤解から争いは始まって、それはやがて取り返しのつかない大きさに膨れ上がってしまう。本当は誰も戦争なんて望んでいないのに、属する集団の方針に流されて、自分で考えることをやめてしまったりする。悲劇に向かっていると気づいていても、止まれずに突き進んでしまう。

『シン』も、そんな戦争から生まれてしまった。ベベルに滅ぼされることを恐れたザナルカンドの人たちは、降参するよりも祈り子になって、夢として街を存続させることを望んだ。そしてこの"夢のザナルカンド"を守るために、悪意からじゃなく恐怖から、無差別に人間を襲い続ける巨大な獣が誕生した。最初から『シン』がいたわけじゃなかったんだ。

ヴェグナガンも、そう。戦争の相手を負かすために、人の手で生み出されたもの。しかも、創り出したベベルさえも滅ぼしかねない力を与えられて。それがスピラを憎悪する"影"――シューインの手に渡って、世界を破滅させる機会をうかがっている。

ただ、そんなシューインの憎しみとは関係のないところで、スピラは勝手に戦争への下り坂を転がっていきそうになってた。リーダー不在の中、青年同盟と新エボン党はお互いに不信感をつのらせて、先に仕掛けなければやられるというところまで、自分たちを追いこんでしまってた。機械戦争をなぞるみたいに。

みんながナギ節を続ける努力をしなければ、それは簡単に壊れてしまうんだって、わたしはようやく気づいたんだ。約束された永遠の平和なんてない。『シン』を倒したから終わりでもない。わたしを含めて、スピラに生活する誰もが、過去の過ちを繰り返さないって気持ちを日々、新しくしていかなきゃいけなかったんだ。

だからわたし、リュックやパイン、それにカモメ団の仲間たちと、もう一度スピラを何とかしようって決めたの。召喚士だった時とは違う、もう誰も、何も犠牲になんてしないやりかたで。やりとげたあとの後悔なんて、二度とごめんだったから。

まず、一触即発になっていた青年同盟と新エボン党の人たちに、戦うことのむなしさ、恐れから憎しみをつのらせることの愚かしさをわかってもらおうと、歌を唄ったんだ。『シン』に祈りの歌を聞かせた時みたいに、ばらばらになっていたスピラのみんなの心がひとつになればいいなって。

雷平原でのコンサート、うまくいったと思う。でもそれはわたしの力じゃなく、ドレスフィアに宿っていた1000年前の歌姫・レンの想いのおかげ。ザナルカンドの召喚士でもあった彼女はシューインと一緒に戦争の犠牲になって、そのことでシューインはすべてを憎んでしまったけれど、レンは、同じ悲劇を決して起こしてはいけないんだって、そういう気持ちを歌に乗せて伝えてくれた。そのあとは、まるで歌に雷雲が蹴散らされて陽が差したみたいに、みんなの心からわだかまりが消えてたんだ。歌は世界に中継されて、そしてスピラはまたひとつになって

平和であることの大切さ、貴さをみんなが思い出してくれた。

永遠に、じゃない。だけど人は学んでいける。この事件を通じて、簡単に対立へと走らない強い心の持ち主に、きっとみんな変わっていける。

わたしも、変われる。数千、数万の人たちの、それぞれに違う想いを寄せられても、その重圧に負けないで、胸を張ってより良い自分に向かっていくわたしになれる。

おびえずに。揺るがずに。変わっていける。

強力すぎて、繊細すぎて、1000年前の戦争では使われなかった破壊兵器ヴェグナガン。それを起動しようとするシューインは、自分を含めたスピラすべてを消滅させようって思ってたんだ。

戦争に駆り出されたレンを救いたくて、そのために敵方のヴェグナガンまで動かそうとして、それを止めようとした彼女もろとも銃弾の雨に倒れたシューイン。あまりにもむごい結末と、恋人を助けられなかった自分自身が許せなくて、彼は"影"になってしまった。レンが本当に望んでいたことから、目をそむけ続けて破滅だけを願う"影"に――。

簡単な相手じゃないって、わかってた。けれどわたしは、絶対何とかできるって思った。誰かが身代わりになるとか、そういう納得しきれない手段を選ばなくたって、シューインを止められるんだって。

だって、ヴェグナガンは人が造った機械。どうやったら消すことができるのか、最初はまるでわからなかった『シン』と違って、機械である以上必ずわたしたちの手で分解できる。それに、強い思念が焼きついてできた"影"のシューインは、あふれる光で照らせばきっと消せる。彼のことが心配で、ずっとこの世界にとどまっていたレンの愛を届けられれば、間違いなく――。

結局、少し手荒な形で落ち着かせることになったけど、ヴェグナガンを無力化したわたしたちは何とか、シューインにレンの気持ちを伝えられた。光から目をそらして、絶望の"影"でいようとしていた彼に、1000年待ち続けていた恋人の存在を気づかせること、できたんだ。

気が遠くなるほどの時間、凝り固まってきた憎悪が溶けて、愛が悲しみを包んで昇華していく――抱き合う幻のふたりは、そうやって静かに消えていった。戦争のせいで踏みにじられ、引き裂かれたふたりの想いが、ようやくひとつになって眠ることができた。

ううん。消えたんじゃない。彼らはこの星の生命に還っていっただけ。

すべてはつながっているんだ。組織の対立や、誰かに悪意を抱くことがバカバカしくなるほどに、人間は――あらゆる命は、ひとつに。異界という空間をめぐり流れる、無限の生命エネルギーの海で。

わたしたちに時代を託して去っていった人たちも、いなくなってしまったわけじゃない。アーロンさんと、わたしの父さんブラスカ、それに、キミのお父さんで、夢のザナルカンドからやってきたジェクトさん――3人の声が、最後の戦いを挑むわたしの耳に確かに届いた。誰も消えていない。みんな、異界からわたしを見守っててくれてた。

星の生命と融合してしまわずに、そうやってとどまっているのは、きっとわたしに想いを残しているから。寂しがりやで頼りないユウナが心配で、きっと心を全部、星に融かしてしまえないんだ。わたしさえ大丈夫なら、父さんたちの生命が混ざり合ったエネルギーはいつの日かまた、新しい命のしずくになって、まったく別の存在としてスピラに生まれ落ちるんだろう。わたし次第――だからわたし、変わっていかなくちゃいけなかったんだ。

キミも、だよね。

本当はキミももうとっくに、眠ってしまうこと、できた。星とひとつになって、生まれ変わる準備をすることだって。なのにわたしが2年足踏みしてる間、キミも同じだけ待ってくれてた。見守って、わたしがひとりで歩けるようになるのを待ってくれてたんだ。

この旅を終えようとしている今、わたしには決めることができる。

キミにどうあって欲しいのか……シューインとレンのように、安心して深い眠りについてもらうことが、星の中でめぐる生命としては正しいとも思う。もう大丈夫だよって笑って、ひとりで歩いてみせること、きっとできる。

でも――。

わたしは、とっくに決めている。

*

キミがもどってこなかった理由——それは、わたしの“覚悟”にあったんだって思う。『シン』と戦う時に固めたものとは、また種類の違う“覚悟”。

もし2年前、すぐにキミが現れてくれてたら、わたしはとても幸せな日々を過ごせていただろうな。永遠のナギ節の中で、いつまでも続くように思える至福の時間。召喚士じゃなくなったわたしはキミといられるのがうれしくて、楽しくて……。

でもきっと、すぐに気がついてしまうんだ。キミがいつまた、消えてしまってもおかしくない存在なんだって。それは、スピラのみんなの想いが薄れてしまった時か、それともわたしの気持ちが揺らいでしまった時か——。

たぶんわたし、耐えられなかった。やっと一緒になれたキミがある日、あの時みたいに薄れて、触れることもできなくなって、消えてしまうかも知れないっていう不安に。

キミへの気持ちがウソになるとか、そういうことじゃないんだ。ただ、恐れだけが膨らんでいって、もしケンカして心が離れてしまったらって思うと、そのうち本心から話すこともできなくなっちゃう。幸せなはずのキミとの日々が、いつの間にか苦痛に満ちたものに変わってしまう。

そんなエピローグに、あの頃の——17歳のわたしは耐えることができなかったんだ。“消えてしまうかも知れないキミ”を受け止めて、一緒に歩き続ける力がわたしになかった。そして、未熟だったまま、変わろうとせずに2年を過ごして——だから、キミはもどれずに、それでも待っていてくれた。頼るばかりのわたしを見守ってくれてた。

だけど今なら——変わっていくことを受け入れて、強くあろうとするすべを学んだわたしなら、逆にキミから頼られても生きていける。わたしの想いがキミをスピラに存在させる力になるなら、何より自分を信じて、キミを召喚し続けられる。

この旅が、わたしを成長させてくれた。うぬぼれじゃなく、そうならなくちゃいけなかったから、変われた。キミに守られるだけの存在じゃなくて、ときどきは先に立ってキミを引っ張れるようになれた——そう思ってる。

2年の月日と、そして今回起こったさまざまな出来事はどれも、わたしにとって必要なこと。キミを呼ぶために、キミを呼べるわたしになるために、やりとげなくちゃいけない儀式、だったんだ。

キミは今、スピラに浮上してる。

わたしは感じてる——ばらばらになって、あらゆる場所からわたしを見守ってくれていたキミの断片が、ひとつに集まって生を受けたことを。夢じゃなく、現実に存在していることを。キミの胸に直接耳を押し当てて、その鼓動を聞くように感じてる。

つながってる。ヴァルファーレやバハムート——召喚獣たちとの間にあった魂の絆に近い、確かなものがそこにあった。

それはもう、逢えるという予感じゃなく、逢うという意志。そしてこの先どんな不安が待ち受けてい

ようとも、自分自身で乗り越えてみせるという決意——つまり、キミと一緒にどこまでだって歩いていこうとするわたしの覚悟。
　最後のピースは、はめこまれて——。
　キミが呼ぶ指笛、聞こえた！

「針路、ビサイドに！」
「りょうかーい！」
　わたしの号令に、アニキさんが絶叫を返す。
　真っ赤なセルシウスの機体が、青く澄んだ空を全速力で駆けていく。
　どんどん近づいているのがわかって、わたし、落ち着いてなんかいられなくなった。ブリッジから駆け出して、エレベーターに飛び乗って、乗降ハッチの前で足踏みする。外は見えないけれど、凄い勢いで絆をたぐり寄せてるの、感じてた。
「このまま、急降下！　海面ぎりぎりまで！」
「ひいぃ、りょうかーい！」
　スピーカーからアニキさんの悲鳴が届いて、床がぐっと前のめりになった。わたしは想像する。セルシウスが獲物を見つけたハヤブサみたいに、天高くから一気に舞い降りていく姿を。

　近づいていく。もう、触れるほど近くに感じる。墜落しそうな勢いで降下して、海面にぶつかるのを避けるために減速した機体も悲鳴をあげる。停止と同時に扉が開き始めたけれど、わたしはそれを待つのももどかしく、開ききる前に飛び降りた。
　輝く故郷の海に。
　そこから見上げている、キミに。
　思いきり抱きしめるために。あの日かなわなかった、キミの手応えをしっかりと感じ取るために。
　キミをずっと、つかまえておくために——。

＊

　わたしはキミよりひとつだけ、年上になった。
　ワッカさんとルールー、ビサイドの人たちが出迎えてくれている浜辺に、キミの手を引いて、わたしは走る。
「つうかさ、変わったよな」
　キミが言う。少しとまどったような、でも、気に入ってくれたってわかる顔で。
「そりゃあ、いろいろありましたから」
　わたしは笑う。そう、いろんなことがあったんだ。キミに聞かせたい、たくさんの物語が。
　ビサイドの人たちの祝福が待ち受けてる。スピラじゅうの人たちも、きっと祝福してくれる。キミを。わたしたちを。
　でも何より、わたし自身がわたしたちを祝福する。ずっと、ずっと今の気持ちを、忘れないでいられるように。
　ずっと一緒に歩こう。ここは物語の結末じゃなくて、スタート地点。ふたりで変わっていきながら、ハッピーエンドに向かって、進んでいこう。
　いつかあの、生命の海に還る日まで、キミの手を離さずに——。

1000の言葉

Music&Arrangement：
江口貴勅&松枝賀子
Lyrics：野島一成
Vocal：倖田來未

♩=102

C♯m7 D♯m7 G♯m7 B/F♯
きみのこと ーばは ゆめ の やさ しさ
たびだつき ーみに さめ た せな かみ

EM7 D♯m7 C♯m7 F♯7sus4 Gdim
ー か なーー ー? ウ ソ をぜーんぶ
ー せ てーー ー き い てい一たよ

G♯m7 F♯m7 B7 1. EM7 F♯7sus4
ー おお い かくーし て ーるー ズ ルイ
ー ひ と りたーた か

Bsus4 B 2. EM7 C♯m7/F♯
ーよね ーうの? ズ ルイ

Bsus4 B EM7 D♯m7
ーよね かえっ てく るか ーらー

C♯m7 F♯7sus4 Gdim G♯m7 EM7
おいこして ゆく ー き みーのこーえ い

D♯m7 G♯m7 C♯m7 D♯7sus4 D♯7/F× G♯m7
じはってー つ よい フリ ときを ー もどしーてー

EM7 D♯m7 C♯m7 F♯7sus4 Gdim

さけべばよ かっ ーたー? いかないでとな みだ

G♯m7 D♯7 EM7 D♯m7 G♯m7 C♯m7 D♯m7 EM7

ーこ ぼーしたらー ー? い ま はでーきる

EM7 Em7⁻⁵ C♯m7/F♯ F♯ 𝄋 EM7

どんな こ ともー きこ えてーるー? せん
なかったー せん

F♯6 G♯m7 B/D♯

のことばーを み え なーいー きみ の せーなかにーお
のことばーを La la la la...——— きみ の せーなかにーお

EM7 F♯sus4 F♯ F♯dim G♯m7 F♯/A♯

くるーよー つばーさに かえーてー ー きこ
くるーよー つばーさに かえーてー ー きこ

EM7 F♯6 G♯m7

え てーるー? せん のことばーは つ か れーたー きみ
え てーるー? せん のことばーは La la la la...——— きみ

F♯/A♯ EM7 F♯sus4 F♯

の せーなかーによ り そーいー だきーし め
の せーなかーによ り そーいー La la la la

G♯sus4 G♯ 7 F♯

ー ーーー る いえ
——————— la... *Fine* *D.S.*

トレダオワアキ2
【1000の言葉】

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA Ω

ファイナルファンタジーX-2　アルティマニア オメガ

STAFF

出版・編集
株式会社スクウェア・エニックス【http://www.square-enix.co.jp】
是枝良昌（Editor in Chief）
阿部謙一／飯坂佳裕（Product Manager）

企画・構成・執筆
株式会社スタジオベントスタッフ【http://www.bent.co.jp】
山下　章（Director／サントラCD全曲スペシャルライナーノーツ）
ベニー松山（キミが呼ぶ指笛）
大出綾太（Sub-Director／ドレスコンテスト受賞作発表／秘蔵原画集／声優座談会）
大野優子（スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの）
木村昌弘（遊びかたの提案Ⅰ・Ⅱ・Ⅳ／キューソカイセキ1～7／シークレットΩ）
小石朋仁（魔物事典Ω）
白川大輔（魔物事典Ω／遊びかたの提案Ⅳ）
薮良小路（FFR／遊びかたの提案Ⅵ～Ⅹ・Ω）
豊田知行（解析サポート／マップCG制作サポート）
中谷　薫（キューソカイセキ9）
日下部智子（遊びかたの提案Ⅴ／『FFX-2』楽曲リスト）
山中直樹（遊びかたの提案Ⅲ）
大出啓太（リン探偵の事件簿）
稲垣宗彦（インタビューサポート）
渡辺和歳（キューソカイセキ8）

デザイン＆DTP
株式会社エストール

マップCG
高橋政輝

装置制作（P.247）
松原拓也

インタビュー撮影
有限会社ハンドメイド
柴泉　寛／本松紳治

協　力
株式会社スクウェア・エニックス
第1開発事業部『FFX-2』開発チーム
有限会社テアトル・ド・ポッシュ
イトーカンパニー
株式会社81プロデュース
株式会社青二プロダクション
株式会社アクセント
株式会社アーツビジョン
株式会社シグマ・セブン
株式会社大沢事務所
俳協
アミューズメントメディア総合学院
青年座映画放送株式会社
劇団昴
有限会社アトミックモンキー
株式会社axev

監　修
株式会社スクウェア・エニックス 第1開発事業部

2004年3月5日　初版発行
2005年1月15日　2刷発行

発行人　田口浩司
発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544
東京都渋谷区代々木3-22-7
新宿文化クイントビル

印刷所　大日本印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部：03-5333-0879
月～金曜日12:00～18:00（祝祭日除く）
<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業セクション：03-5333-0832
月～金曜日10:00～18:00（祝祭日除く）

定価はカバーに表示してあります。

ISBN4-7575-1161-2　C9476　雑誌62011-24
JASRAC 出0401022-401

FINAL FANTASY X-2
ファイナルファンタジーX-2

9784757511613

1929476018106

ISBN4-7575-1161-2

C9476 ¥1810E

SQUARE ENIX.

定価：本体1,810円＋税

雑誌 62011-24